

**PENGARUH FILM ANIMASI TERHADAP KREATIVITAS
MENGGAMBAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
SBDP KELAS V DI SDN TRANS AIR BUNGIN
KABUPATEN MUSI RAWAS**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

RISDIANA

NIM: 21591178

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2026**

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Di - Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

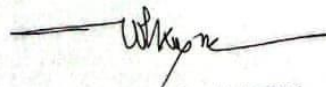
Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara RISDIANA mahasiswa IAIN Curup yang berjudul: "Pengaruh film animasi pada mata pelajaran SBDP untuk meningkatkan kreativitas menggambar peserta didik di SDN trans air bungin kabupaten Musi rawas " sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima Kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, ~~Februari~~ 2026

Pembimbing I



Dr. Edi Wahyudi, M.TPd
NIP.197303131997021001

Pembimbing II



Jauhari Kumara Dewi, M.Pd
NIP.199108242020122005

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : RISDIANA

NIM : 21591178

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengaruh film animasi pada mata pelajaran SBDP untuk meningkatkan kreativitas menggambar peserta didik di SDN trans air bungin kabupaten Musi rawas

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang sepengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis secara diajukan atau dirujuk dalam naskah ini atau disebutkan dalam referensi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat digunakan seperlunya.

Curup, 8 Juni 2026


RISDIANA

NIM.21591178

HALAMAN PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan : Dr. AK Gani No. 01 PO 108 Tlp (0732) 21010 -21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

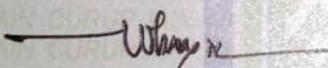
PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA
Nomor: **766** /ln.34/FT/PP.00.9/07/2026

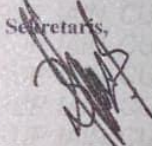
Nama : **Risdiana**
NIM : **21591178**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul : **Pengaruh Film Animasi Terhadap Kreativitas Menggambar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sbdp Kelas V Di SDN Trans Air Bungin Kabupaten Musi Rawas**

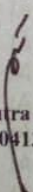
Telah di munaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada :

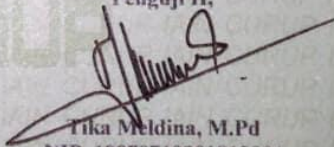
Hari/ Tanggal : **Kamis, 18 Juni 2026**
Pukul : **8.00-9.30 WIB**
Tempat : **Ruang 01 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

Ketua,

Dr. Edi Wahyudi, M.T.Pd
NIP. 197303131997021061

Secretaris,

Jauhari Kumara Dewi, M.Pd
NIP. 199108242020122005

Penguji I,

Dr. Guntur Putra Jaya, S. Sos, MM
NIP. 196904131999031005

Penguji II,

Tika Meldina, M.Pd
NIP. 19870719201812001

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197011072000032004

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatatur

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT atas limpahan nikmat, hidayah, kemudahan, dan keberkahan, sehingga skripsi dengan judul “Pengaruh Film animasi Terhadap Kreativitas Menggambar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SBDP Kelas V di SDN Trans Air Bungin Kabupaten Musi Rawas”. Shalawat serta salam senantiasa dihaturkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang mana telah membimbing umat manusia dari alam jahiliyah menuju era modern seperti yang saat ini kita rasakan.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, Penulis menyadari di dalam menyelesaikan skripsi tentunya tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dorongan dan arahan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membuka mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karna itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah. M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Dr. Eka Apriani, M.Pd. selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. Sakut Anshori, M.Hum, selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. Sagiman, M.Kom.,selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Ibu Dr. Bakti Komalasari, S.Ag.,M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Curup (IAIN), serta selaku Pembimbing Akademik.
5. Bapak Dr. Edi Wahyudi, M.TP.d selaku pembimbing I dan Ibu Jauhari Kumara Dewi, M.Pd, selaku pembimbing II.
6. Bapak dan Ibu dosen selaku pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
7. Bapak Paimin, S.Pd Kepala Sekolah SDN Trans air Bungin yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk

menyelesaikan skripsi. Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaanya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Curup, Juli 2026
Penulis,

RISDIANA
NIM. 21591178

MOTTO

Setiap perjuangan memiliki cerita, dan setiap cerita akan menemukan akhirnya

{Risdiana}

Sabar iku ingaran mustikaning laku

(jawa pride)

PERSEMBAHAN

Bissmillahirrahmanirrahin

Dengan menyebut nama Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, Allah menjanjikan pahala untuk orang-orang yang menuntut ilmu. Tiada lembar yang paling indah dalam skripsi ini kecuali lembar persembahan. Kusadari dalam keberhasilan yang kudapatkan bukan milikku sendiri, ada banyak doa yang mengiringi setiap langkah yang kujalani hingga aku bisa menyelesaikan karya sederhana ini. Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Cinta pertamaku, Bapak Ujang Rusman pintu syurgaku, Ibu Toyibah (almh). Sebagai tanda bakti, hormat dan terimakasih tak terhingga penulis ucapkan atas segala pengorbanan dan ketulusan yang diberikan. Tidak kenal lelah untuk mendoakan, mengusahakan dan memberikan yang terbaik untuk penulis. Serta untuk ketiga kakak perempuanku, Rohimah, Julia, Masita yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis, serta selalu menjadi motivasi penulis untuk menjadi lebih baik lagi. Semoga ini dapat menjadi contoh yang baik.
2. Terimakasih untuk teman-teman, Umi, Chelsa, Rinda, Siska, Rike, Letdya Syifia yang selalu mendukung, memberikan motivasi serta telah selalu merangkul dan bersama penulis.
3. Terimakasih untuk teman-teman lokal MI F yang telah kebersamai selama perkuliahan
4. Teruntuk temanku Latifah dan Jannah yang selalu merangkul dan kebersamai penulis.
5. Teruntuk diriku sendiri dan abang Viky Pratama, terima kasih telah bertahan dan memberikan suportnya, bangkit diantara keraguan yang selama ini selalu memberi semangat dalam menghadapi apapun yang ada selama proses perkuliahan ini. sehingga skripsi ini selesai. Terimakasih Almamater IAIN Curup.

ABSTRAK

RISDIANA, NIM. 21591178 “**Pengaruh Film Animasi Terhadap Kreativitas Menggambar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SBDP Kelas V di SDN Tras Air Bungin Kabupaten Musi rawas**”. Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Kreativitas menggambar merupakan salah satu kemampuan penting yang perlu di kembangkan dalam pembelajaran seni budaya dan prakrya di sekolah dasar. Namun dalam praktiknya, masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide gambar, serta mengepresikan imajinasi melalui karya visual. Salah satu yang dapat mengatasi hal itu dalam pembelajaran guna membantu siswa agar dapat berimajinasi dalam meningkatkan kreativitas menggambar di gunakanlah film animasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, 1) bagaimana tingkat kreativitas menggambar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan film animasi pada mata pelajaran SBDP kelas V di SDN Trans Air Bungin Kabupaten Musi Rawas. 2) Apakah terdapat pengaruh penggunaan film animasi terhadap treativitas menggambar peserta didik pada mata pelajaran SBDP kelas V di SDN Trans Air Bungin Kabupaten Musi Rawas.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre eskperimental desain one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian berjumlah 30 peserta didik. Data dikumpulkan melalui tes unjuk kerja yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan film animasi. Hasil karya dinilai dengan menggunakan rubrik kreativitas yang mencakup aspek *originality* (kebaruan), *flexibility* (keluwesan), *fluency* (kelancaran), dan *elaboration* (rincian). Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata *pretest* 52,5 setelah menggunakan film animasi rata-rata skor *posttest* meningkat menjadi 87,1, ini membuktikan adanya peningkatan kreativitas menggambar peserta didik pada mata pelajaran SBDP kelas V di SDN Trans Air Bungin Kabupaten Musi Rawas. Berdasarkan uji hipotesis *wilcoxon signed-rank test*. Karena data tidak berdistribusi normal, maka memperoleh nilai $Z = -4,712$ dengan tingkat signifikan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 di tolak dan H_1 di terima. Hasil ini menunjukan bahwa penggunaan media film animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas menggambar peserta didik. sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film animasi berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas menggambar peserta didik pada mata pelajaran SBDP kelas V di SDN Trans Air Bungin Kabupaten Musi Rawas.

Kata kunci: *Film animasi, kreativitas menggambar, SBDP.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PERTANYAAN PLAGIASI	iii
KATA PENGANTAR.....	ii
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Landasan Teori	11
1. Film animasi	11
2. Kreativitas	25
B. Kajian Penelitian Relevan	44
C. Kerangka Berpikir	51
D. Hipotesis Penelitian	53

BAB III METODE PENELITIAN	54
A. Jenis dan Desain Penelitian	54
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	54
C. Populasi dan Sampel Penelitian	55
D. Variabel Penelitian.....	56
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	57
F. Uji Instrumen Penelitian	61
G. Teknik Analisis Data.....	62
F.Teknik analisis data	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	66
A.Gambaran umum Objek Penelitian.....	67
B. Hasil Penelitian.....	68
1. Deskripsi Data.....	69
2. Pengujian Prasayarat Analisis	72
3. Pengujian Hipotesis.....	74
4. Rekapitulasi Hasil Penelitian.....	75
C. Pembahasan	71
BAB V PENUTUP	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah populasi.....	55
Tabel 3.2 Jumlah anggota sampel siswa kelas V	56
Tabel 3.3 Instrumen unjuk kerja.....	61
Tabel 3.4 Pedoman pensekoran unjuk kerja.....	59
Tabel 3.5 Interpretasi nilai berdasarkan rentang skor.....	62
Tabel 3.6 Uji Validitas	61
Tabel 3.7 Hasil uji validitas.....	62
Tabel 3.8 Hasil reliabilitas	68
Tabel 4.9 Tenaga pendidik dan kependidikan SDN tras air bungin	69
Tabel 4.10 Jumlah peserta didik	70
Tabel 4.11Daftar nilai pretes hasil karya	71
Tabel 4.12 Distribusi frekuensi pretes kelas eksperimen.....	71
Tabel 4.13 Daftar nilai posttest hasil karya 30 siswa	73
Tabel4.14 Distribusi frekuensi posttes kelas eksperimen.....	88
Tabel 4.15 uji deskriptif statistik	72
Tabel 4.16 Uji Normalitas shapiro wilk.....	73
Table 4.17 Hipotesis wilcoxon signed Rank tes.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	89
Lampiran 2. Surat selesai penelitian	90
Lampiran 3. Sk Pembimbing	91
Lampiran 4. Tabel R	92
Lampiran 5. Uji Validitas & Reliabilitas	93
Lampiran 6. <i>Pretest</i> Nilai Hasil Unjuk Kerja siswa	94
Lampiran 7. <i>Posttest</i> Nilai Hasil Unjuk Kerja Siswa	95
Lampiran 8. Lembar Validasi.....	96
Lampiran 9. Surat Keterangan Uji Coba.....	97
Lampiran 10 Modul Ajar	100
Lampiran 11. Pelaksanaan Uji Coba	103
Lampiran 12. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba.....	104
Lampiran 13. Dokumentasi Pelaksanaan <i>Pretest</i>	72
Lampiran 14. Dokumentasi Pelaksanaan <i>Posttest</i>	105
Lampiran 15. <i>Pretest</i> & <i>Posttest</i> Hasil gambar Unjuk Kerja	106
Lampiran 16. Kartu bimbingan skripsi	116
Lampiran 17. Lembar Tuntutan.	118

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai didalam masyarakat dan kebudayaan. Oleh karena itu pendidikan sangat penting sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi.¹

undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Maka dari beberapa pengertian di atas dapat diketahui bahwa pendidikan adalah proses sepanjang hidup yang bertujuan untuk mengembangkan potensi, kemampuan berpikir, dan karakter seseorang agar mampu menjalani kehidupan dengan lebih baik. Pendidikan tidak hanya terjadi di sekolah atau perguruan tinggi, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, di rumah, di lingkungan sosial, dan dalam pengalaman pribadi, dengan

¹ Hasbullah, Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan, (Jakarta: Rajawali Press, 2017).

² UU Ri, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang System Pendidikan Nasional, (Sumatra Utara : 2016), 54

meningkatkan kualitas individu melalui ilmu pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kemanusiaan, pendidikan dapat mengurangi kemiskinan, mendorong inovasi, dan menciptakan keadilan sosial. Seperti di Indonesia yang memerlukan sumber daya manusia yang unggul, kreatif dan terampil untuk menghasilkan karya inovatif. Pembelajaran yang ada di sekolah dasar tidak hanya bertujuan untuk pemahaman pengetahuan saja, tetapi juga mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkan permasalahan yang kompleks melalui keterampilan kreatifnya.¹ Maka dengan itu perlu pendekatan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Seperti yang kita ketahui pembelajaran Seni budaya dan prakarya di sekolah dasar yang merupakan salah satu faktor penentu pembentukan kepribadian siswa dikarenakan pendidikannya bersifat banyak bahasa, banyak dimensi, dan banyak budaya.² Untuk mengembangkan sikap, kemampuan dalam berkarya melalui pembelajaran seni budaya dan prakarya siswa dapat mengekspresikan diri serta membentuk karakter yang menghargai proses, kerja sama dan keragaman. Seperti melalui kegiatan menggambar yang dapat memberikan ruang bagi siswa untuk berekspresi secara bebas sekaligus belajar menghargai hasil karya sendiri Serta dapat memunculkan ide-ide baru yang mereka miliki.

¹ Muqodas, Idat. "Mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar." *Metodik Didaktik* 9.2 (2015): 25-33.

² Siskowati, Eni, and Andi Prastowo. "Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas III Pada Materi Menggambar Di Sekolah Dasar." *PEDAGOGOS: Jurnal Pendidikan* 4.1 (2022): 42-47.

Seni budaya dan prakarya (SBDP) adalah salah satu materi pokok yang yang didalamnya terdapat Beberapa aspek yang meliputi aspek seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. Materi pokok dalam SBDP bukan hanya sekedar materi namun juga terdapat bagian yang dapat pembentukan kepribadian seorang anak sebagai dasar dalam pembentukan akhlak terpuji dan keperibadian yang baik.³ Untuk menanamkan nilai-nilai kedisiplinan, tanggung jawab serta saling menghargai, menyampaikan ide, serta menyelesaikan tugas secara mandiri maupun kelompok. Dengan keterlibatan aktif siswa dalam berbagai aktivitas dan keterampilan dalam pembelajaran SBDP ini siswa dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi. mata pelajaran ini dirancang untuk mengembangkan potensi kreativitas, dan keterampilan peserta didik. Mata pelajaran ini hadir tidak hanya untuk memberikan pemahaman mengenai seni, tetapi juga untuk membentuk kerja sama siswa. SBDP bukan semata pelajaran menggambar atau membuat kerajinan, tapi merupakan sarana pendidikan yang menyeluruh dengan mendorong siswa untuk berpikir kreatif, menghargai keberagaman budaya, dan berlatih keterampilan. Pembelajaran seni budaya dan prakarya ini menekankan pada keterampilan dan juga kreativitas untuk menghasilkan sebuah karya yang bertujuan untuk mengenalkan siswa pada nilai-nilai keindahan dan budaya lokal. Seperti dalam dunia pendidikan, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing,

³ Alfianti, Evi, and Wanda Kartikasari. "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran SBDP Siswa Kelas V SD Inpres 3/77 Data Kecamatan Mare Kabupaten Bone." *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro* 1.2 (2023): 127-134.

mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidik dasar dan menengah. Orang-orang yang memiliki kemampuan merancang program pembelajaran serta mampu menata dan mengelola kelas agar siswa dapat belajar dan akhirnya dapat mencapai tingkat kedewasaan sebagai tujuan akhir dari proses pendidikan.⁴ Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan berkesan adalah menggunakan film animasi menarik dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Film animasi merupakan media visual yang menyajikan gambar-gambar bergerak untuk menyampaikan cerita, pesan, atau informasi kepada penonton secara menarik dan mudah dipahami.⁵ Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa film animasi adalah media audiovisual yang memanfaatkan rangkaian gambar bergerak untuk menyampaikan cerita, informasi, dan pesan kepada penonton secara efektif dan menarik.

Pembelajaran akan memiliki pengalaman berimajinasi dan berpikir kreatif, siswa juga akan termotivasi untuk mempelajari materi yang akan dipelajari, karena akan berimajinasi untuk melihat secara langsung dan dekat. Film animasi juga membutuhkan sarana untuk mendukung proses pembelajaran. Yang mana diketahui dalam proses belajar peserta didik kurang kreatif, bersemangat, dalam proses belajarnya, dan dalam pelajaran menggambar merasa kepercayaannya rendah sehingga kurang berani

⁴ Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran, (Jakarta: Kencana, 2016).

⁵ Diana, N., and W. Sukartiningsih. "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Tenggulunan Sidoarjo." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 5, no. 3, 2017.

mengembangkan kreativitas. Hal itu disebabkan dengan gambar yang dihasilkan dari segi garis, warna dan juga hasil terkadang tidak mirip dengan objek, kurang berimajinasi dan kurang kreatif hanya dalam menambahkan objek. Maka dengan hal itu untuk menarik pembelajaran yang menyenangkan serta bagaimana karya mereka juga mendapatkan hasil yang maksimal dan kreatif diperlukan bantuan untuk siswa dapat berpikir kreatif. Di era digital saat ini film animasi menjadi salah satu yang dapat digunakan oleh guru agar pembelajaran dapat berjalan dengan nyaman dan belajar dapat menyenangkan di sertai peserta didiknya yang aktif dan kreatif serta bermain imajinasi. Film animasi merupakan bentuk media audio visual yang menyajikan pesan atau informasi melalui perpaduan antara gambar bergerak, warna, musik, dan suara yang dikemas secara menarik.⁶ Film animasi dapat menampilkan karakter, warna, dan gerakan yang hidup sehingga mampu menstimulasi daya cipta serta memperkaya pengalaman estetika peserta didik.

Seperti yang kita ketahui anak senang dalam menggambar dengan upaya agar kreativitas anak berkembang, dengan menggambar anak dapat bermain dengan berbagai warna dan garis, serta berimajinasi menggunakan ide mereka tanpa harus meniru atau diberi contoh terlebih dahulu. Seperti film animasi memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, media bukan hanya sekadar alat bantu, tetapi juga menjadi jembatan komunikasi antara guru dan siswa. Dengan adanya media, pesan

⁶ Alfatra, Febri Faizin, Mahendradewa Suminto, and Pandan Pareanom Purwacandra. "Penciptaan Film Animasi "Chase!" Dengan Teknik "Digital Drawing"." *Journal of Animation and Games Studies* 5.1 (2019): 033-056.

atau materi pelajaran dapat disampaikan secara lebih efektif dan menarik, sehingga mempermudah siswa dalam memahami isi pelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga membantu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa di kelas. Film animasi dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan disesuaikan dengan kebutuhannya. Pada kali ini peneliti akan mengambil film animasi yang dapat digunakan pada pembelajaran SBDP yaitu seni budaya dan prakarya dimana pembelajaran seni budaya ini memerlukan keterampilan dan berpikir kreatif, untuk menjadikan pembelajaran yang mudah dan mengerti dan juga lebih menyenangkan dan kreatif, dengan hal itu juga guru pada era sekarang ini dituntut agar bisa menggunakan teknologi.

Sehingga penulis melakukan observasi awal dengan guru kelas V di SDN Trans airbungin yang menyatakan pada pembelajaran seni budaya dan prakarya, siswa diberikan tugas untuk menggambar tetapi siswa tidak dapat terampil dan tidak kreatif terutama pada pemilihan warna yang cocok pada gambar tersebut.⁷ Siswa juga merasa gambar yang mereka buat tidak bagus tidak kreatif. Dengan itu siswa tidak mau lagi untuk menggambar dan tidak kreatif dalam menambah objek baru dalam gambar. Seperti dalam Surah ar-Rahman ayat 33:

يَمْغَشِّرُ الْجَنِّ وَالْإِنْسِ إِنَّ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمُوتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَنِ ۝٣٣

⁷ Wawancara dengan ibu desta, S.Pd., 5 maret 2025 di SDN Transairbungin musirawas

“Hai jama’ah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan”

Allah menegaskan bahwa manusia dan jin tidak akan dapat menghindari dari pertanggung jawaban. Wahai golongan jin dan manusia! Jika kamu sanggup menembus atau melintasi penjuru langit dan bumi untuk menghindari pertanggung jawaban dan balasan yang akan menimpamu, maka keluar dan tembuslah keduanya. Ketauhilah, kamu tidak akan mampu menembusnya kecuali dengan kekuatan, sedangkan kamu sama sekali tidak mempunyai kekuatan itu. Ayat ini menyeru jin dan manusia jika mereka sanggup menembus, melintasi penjuru langit dan bumi karena takut akan siksaan dan hukuman Allah, mereka boleh mencoba melakukannya, mereka tidak akan dapat berbuat demikian. Mereka tidak mempunyai kekuatan sedikit pun dalam menghadapi kekuatan Allah swt. Menurut sebagian ahli tafsir, pengertian sultān pada ayat ini adalah ilmu pengetahuan. Hal ini menunjukkan bahwa dengan ilmu manusia dapat menembus ruang angkasa.⁸

Pemaknaan tersebut memberikan gambaran bahwa islam memberikan penghargaan yang tinggi terhadap ilmu pengetahuan dan pengembangan potensi manusia. Melalui ilmu, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kreativitas, imajinasi, serta kemampuan berpikir inovatif. Salah satu bentuk pengembangan kreativitas di lingkungan sekolah dapat diwujudkan melalui kegiatan menggambar. Menggambar merupakan aktivitas yang memungkinkan peserta didik

⁸ Al-Qur'an, QS. Ar-Rahman (55): 33.

mengekspresikan ide, imajinasi, pengalaman, dan pemahamannya secara visual sehingga dapat melatih kemampuan berpikir kreatif.

Dengan demikian, nilai yang terkandung dalam ayat tersebut dapat dikaitkan dengan pentingnya pengembangan kreativitas peserta didik melalui pendidikan. Kreativitas menggambar tidak hanya menjadi media ekspresi seni, tetapi juga merupakan wujud pemanfaatan ilmu, imajinasi, dan potensi yang telah dianugerahkan Allah kepada manusia. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas menggambar peserta didik perlu mendapat perhatian sebagai upaya membentuk peserta didik yang kreatif, inovatif, dan mampu mengoptimalkan potensi dirinya.⁹

Dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya dengan film Animasi mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proyek kreatif, memberikan kebebasan bagi siswa untuk mengeksplorasi ide, melakukan pemecahan masalah serta berimajinasi memunculkan ide baru tanpa harus dicontohkan. sederhana dengan hal ini penulis tertarik untuk melihat lebih dalam terkait dengan **“Pengaruh Film Animasi Terhadap Kreativitas Menggambar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SBDP Kelas V Di SDN Trans Air Bungin Kabupaten Musi Rawas.**

⁹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Tafsir Ringkas Al-Qur'an Al-Karim* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2016), tafsir QS. Ar-Rahman [55]: 33.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Kreativitas menggambar peserta didik dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) masih tergolong rendah, yang terlihat dari kurang berkembangnya ide dalam hasil gambar yang dibuat.
2. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menambahkan objek pada gambar.
3. Sebagian peserta didik kurang percaya diri terhadap hasil gambar yang dibuat sehingga kurang mengembangkan kreativitasnya.

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti baik dari segi kemampuan akademik, tenaga, biaya waktu maka batasan masalah pada penelitian ini adalah Pengaruh Film Animasi Terhadap Kreativitas Menggambar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SBDP Kelas V Di SDN Trans Air Bungin Kabupaten Musi Rawas.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat kreativitas menggambar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan film animasi pada mata pelajaran SBDP kelas V di SDN Trans air bungin Kabupaten Musi rawas?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan film animasi terhadap peningkatan kreativitas menggambar peserta didik pada mata pelajaran SBDP kelas V di SDN Trans Air bungin Kabupaten Musi rawas?

E. Tujuan penelitian

1. Penelitian ini diharapkan dapat untuk mengetahui Bagaimana Tingkat Kreativitas Menggambar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Penerapan Film Animasi Pada Mata Pelajaran Sbdp Kelas V di SDN Trans Air Bungin Kabupaten Musi Rawas.
2. Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Film Animasi Terhadap Kreativitas Menggambar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sbdp Kelas V di SDN Trans Air Bungin Kabupaten Musi Rawas. menggambar yang menarik di SDN Trans air bungin Kabupaten Musi rawas.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Melalui penggunaan media film animasi, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, tetapi mendorong untuk berpikir kreatif, bereksperimen dengan warna dan bentuk, serta mengembangkan ide-ide. Dengan demikian, kemampuan berpikir imajinatif dan ekspresi siswa dapat tumbuh secara optimal pada peserta didik di sekolah dasar Trans Airbungin Kabupaten Musi Rawas.

2. Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan alternatif metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan serta memberi pengalaman belajar yang berbeda sehingga dapat dan berpikir peserta percaya diri terhadap ide-ide yang mereka kreasikan .

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Film animasi

a. Pengertian film animasi

Film benar-benar menjadi media yang paling tepat dalam menyampaikan informasi dimana film adalah media yang kuat yang memiliki dampak signifikan pada kemanusiaan. Itu dapat berfungsi sebagai alat untuk pendidikan, hiburan, dan ekspresi budaya, dan juga dapat memengaruhi persepsi kita tentang dunia di sekitar kita. Dimana film dapat menjadi alat pendidikan yang berharga, menyediakan representasi visual dan naratif dari peristiwa sejarah, masalah sosial, dan konsep ilmiah, ini dapat menghidupkan ide dan konsep yang kompleks, membuatnya lebih mudah diakses dan menarik untuk audiens yang lebih luas. Film juga dapat berfungsi sebagai sarana ekspresi budaya, menyoroti beragam perspektif dan pengalaman serta mempromosikan pemahaman dan apresiasi budaya.¹

Film merupakan gambar yang bergerak pergerakannya disebut *intermitten movement* yakni gerakan yang muncul hanya karena adanya keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia dalam menangkap sejumlah pergantian gambar dalam sepersekian detik. Sedangkan menurut UU no 33 tahun 2009 tentang perfilman mengatakan bahwa

¹ Aldo, Aldo Syahrul Huda, Salsa Solli Nafsika, and Salman Salman. "Film sebagai media dalam mengubah cara pandang manusia dalam prinsip kemanusiaan." *Irama: Jurnal Seni Desain Dan Pembelajarannya* 5.1 (2023): 9-14.

film adalah sebuah karya seni budaya yang merupakan suatu pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat atas dasar kaidah sinematografi dengan ataupun tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Film merupakan media yang memiliki pengaruh yang besar dibandingkan dengan media lain hal ini dikarenakan adanya penggabungan audio dan visual yang menarik sehingga dapat membuat penonton tidak bosan lebih mudah menarik perhatian penonton dan mudah diingat karena formatnya yang menarik dan kreatif.²

Film animasi merupakan hasil karya audio visual yang diciptakan melalui proses mengubah rangkaian gambar diam menjadi gambar yang tampak bergerak dan hidup. Proses ini menciptakan ilusi gerak melalui penayangan berurutan dari berbagai gambar yang sedikit berbeda satu sama lain. Pada dasarnya, film animasi tidak bergantung pada pengambilan gambar langsung dari dunia nyata seperti film biasa, melainkan dari hasil rancangan, gambar tangan, atau rekayasa komputer yang disusun secara sistematis.³

Sedangkan Animasi berasal dari kata “*Animation*” yang dalam bahasa inggris “*to animate*” yang berarti mengerakan. Jadi animasi dapat diartikan sebagai mengerakan sesuatu (gambar atau objek) yang diam.⁴ Adapun istilah lain yaitu Animasi berasal dari bahasa latin *Anime* yaitu yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi

² Waliulu, Yuniar Sakinah, et al. *TV dan Film*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, 2024.

³ Sandi, Supriyadi. "Pemanfaatan Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Flashmx." *Jurnal Khatulistiwa Informatika* 12.2 (2021): 144-151.

⁴ Holida, Siti Maria, Tuti Alawiyah, and Herlan Sutisna. "Penerapan Animasi Interaktif Dalam Pengenalan Aksara Sunda." *Jurnal Informatika* 1.2 (2014).

juga berasal dari kata animation yang berasal dari kata dasar to anime di dalam kamus Indonesia Inggris berarti “kehidupan”. Umumnya animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Animasi bisa diartikan gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan.⁵

Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis simpulkan bahwa film animasi merupakan bentuk karya audio visual yang memadukan unsur seni, teknologi, dan komunikasi, di mana gambar-gambar diam digerakkan secara berurutan sehingga menimbulkan kesan hidup dan dinamis. film animasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif dan kultural karena mampu menyampaikan pesan, ide, serta nilai-nilai kehidupan melalui visual yang menarik dan mudah dipahami. sebagai media pembelajaran, film animasi memiliki kekuatan untuk mempermudah peserta didik memahami konsep yang kompleks melalui perpaduan suara, warna, dan gerak. Dengan demikian, film animasi dapat dikatakan sebagai media yang efektif, kreatif, dan komunikatif dalam mengembangkan daya imajinasi serta apresiasi seni, khususnya dalam dunia pendidikan dan kebudayaan.

⁵ Andang Wijanarko, " Implementasi prinsip animasi straight ahead action pada karakter hewan berbasis animasi 2D," Jurnal ahli muda indonesia, Vol. 1 No. 1 (2020), hlm.75.

b. Indikator film animasi

Berdasarkan hasil sintesis penelitian. Indikator kualitas film animasi mencakup aspek daya tarik visual, kejelasan pesan, keterpaduan audio dan visual, relevansi dengan materi, dan nilai edukatif dan moral. Kelima aspek tersebut menjadi acuan utama dalam menilai karya animasi secara komprehensif.

1. Daya Tarik visual

Daya tarik visual merupakan kemampuan unsur-unsur tampilan dalam film animasi untuk memikat perhatian penonton serta menumbuhkan ketertarikan emosional dan estetis terhadap cerita yang disampaikan seperti desain, warna, komposisi yang menarik. Unsur ini tidak hanya berkaitan dengan keindahan gambar, tetapi juga dengan aspek visual mendukung penyampaian makna dan karakter dalam narasi animasi.⁶ Visualisasi yang disajikan berkaitan erat dengan alur cerita, elemen visual, hingga penokohan dari masing-masing karakter dalam film animasi tersebut. Yang mana Penokohan masing-masing karakter dibangun melalui visualisasi. Mulai dari bentuk tubuh, ekspresi wajah, gerakan, hingga detail kecil pada kostum, semuanya dirancang untuk mencerminkan sifat, peran, dan perkembangan karakter sepanjang film.⁷ Dengan demikian,

⁶ Allesandro, Yanuar Aldi, et al. "Implementasi Prinsip Appeal, Exaggeration, dan Squash & Stretch dalam Video Animasi Edukasi Gizi: "MIGI: Makan Minum Bergizi"." *nusantara Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5.2 (2025): 540-554.

⁷ Kadiasti, Ristia, Nita Virena Nathiania, and Toto Haryadi. "kaitan intensitas visual dengan penceritaan dalam perancangan film animasi." *senada (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*. Vol. 6. (2023).

keseluruhan visual dalam animasi tidak hanya berfungsi sebagai hiasan, tetapi berperan penting dalam menyampaikan narasi, memperkuat karakterisasi, dan menciptakan pengalaman emosional yang lebih mendalam bagi penonton.

2. Kejelasan pesan

Kejelasan pesan merupakan salah satu aspek penting dalam menilai kualitas sebuah film animasi. Maksudnya, sebuah film animasi yang baik harus mampu menyampaikan gagasan utama, nilai-nilai moral, atau informasi yang ingin disampaikan kepada penonton secara tepat, jelas, dan mudah dimengerti atau maknanya mudah dipahami.⁸ Kejelasan pesan dalam sebuah film animasi merupakan ukuran penting yang menunjukkan seberapa efektif karya tersebut mampu menyampaikan gagasan, nilai, maupun informasi utama kepada penontonnya. Film animasi yang memiliki pesan jelas akan memudahkan audiens dalam memahami isi cerita, maksud pembuat, serta nilai moral atau pesan edukatif yang terkandung di dalamnya. Kejelasan pesan tidak hanya ditentukan oleh narasi atau dialog, tetapi juga oleh bagaimana unsur visual, suara, dan alur cerita berpadu membentuk makna yang utuh dan mudah ditangkap.

3. Keterpaduan audio dan visual

Keterpaduan antara audio dan visual merupakan salah satu aspek utama dalam menilai mutu sebuah film animasi. Hal ini

⁸ Amaliana, Desy Iin. "Pesan Moral Film Animasi Nussa dan Rara Pada Youtube Nussa Official." *DIGICOM: Jurnal Komunikasi dan Media* 2.3 (2022): 68-74.

berfokus pada tingkat keharmonisan antara elemen suara seperti musik pengiring, dialog, dan efek bunyi dengan elemen gambar (seperti warna, pergerakan karakter, ekspresi wajah, dan latar adegan).⁹ Dengan demikian, keterpaduan audio dan visual dalam film animasi mencerminkan keberhasilan pembuat film dalam menggabungkan aspek teknis dan artistik untuk menciptakan pengalaman sinematik yang utuh, menarik, dan bermakna bagi penonton.

4. Relevansi dengan materi

Relevansi dengan materi Film animasi memiliki relevansi yang signifikan dengan materi ajar terutama dalam konteks pendidikan dasar dengan penggunaan film animasi siswa dapat belajar dengan cara yang menarik dan interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran selain itu film animasi juga dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami dengan cara lain seperti konsep abstrak atau nilai-nilai moral.¹⁰

5. Nilai edukatif dan moral

Nilai edukatif dan moral merupakan aspek penting dalam menilai seberapa baik kualitas sebuah film animasi, terutama dalam hal kemampuannya menyampaikan pesan pembelajaran serta nilai-

⁹ Hanandry, Thomas. "Ilustrasi Sebagai Bahasa Komunikasi Audio Visual Film, Televisi Dan Animasi." *CandraRupa: Journal of Art, Design, and Media* 1.1 (2019): 28-31.

¹⁰ Hastuti, Umi Nur. "BAB 9-Pemanfaatan Film, Video Edukasi, dan Animasi sebagai Media Pembelajaran Inovatif."

nilai kehidupan kepada para penonton. Indikator ini menyoroti sejauh mana jalan cerita, tokoh, dan alur peristiwa dalam film dapat menumbuhkan perilaku positif seperti kejujuran, rasa tanggung jawab, kerja sama, empati, serta sikap menghargai orang lain.¹¹ Film animasi yang mengandung nilai moral dan edukatif tidak semata-mata berperan sebagai hiburan visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran dan penguatan karakter. Melalui rangkaian konflik, percakapan antar tokoh, serta penyelesaian masalah di dalam cerita, penonton khususnya anak-anak dapat memahami akibat dari setiap tindakan yang dilakukan serta belajar membedakan perilaku yang baik dan yang tidak pantas ditiru.

Dengan demikian penulis simpulkan secara keseluruhan, gabungan dari kelima indikator tersebut meliputi daya tarik visual, kejelasan pesan, keselarasan audio dan visual, relevansi dengan materi, serta nilai edukatif dan moral menegaskan bahwa kualitas sebuah film animasi tidak semata-mata diukur dari segi keindahan tampilannya, melainkan juga dari kemampuan film tersebut dalam memberikan pengalaman menonton yang bermakna, komunikatif, serta mengandung nilai pembelajaran bagi audiensnya. Sebuah film animasi yang baik seharusnya mampu memadukan unsur visual dan audio secara seimbang dan selaras, sehingga tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga mampu membangkitkan perasaan serta

¹¹ Indayana, Nur Fajri. "pengaruh film animasi terhadap perilaku moral anak usia 5-6 tahun di tk as-saffar." (2024).

keterlibatan emosional penonton terhadap alur cerita. Melalui tampilan visual yang menarik dan penuh daya pesona, film dapat menumbuhkan rasa penasaran serta memperkuat hubungan emosional antara penonton dan kisah yang ditampilkan. Selain itu, kejelasan pesan menjadi faktor penting dalam menentukan sejauh mana ide, nilai moral, dan informasi utama dapat tersampaikan secara efektif kepada penonton. Film animasi yang memiliki pesan yang lugas dan mudah dipahami akan membantu audiens menangkap makna yang diinginkan pembuatnya tanpa kesalahpahaman atau kebingungan. Dengan demikian, perpaduan unsur estetika, naratif, dan pesan moral menjadikan film animasi bukan hanya sekadar hiburan visual, tetapi juga sarana yang kaya makna dan bernilai edukatif.

c. Jenis-jenis film animasi

1. Animasi 2D

Animasi 2D merupakan animasi yang ditampilkan menggunakan koordinat dua sumbu, yaitu vertikal dan horizontal. Sistem koordinat ini digunakan untuk membentuk gambar digital. Dalam ruang dua dimensi, gerak objek terbatas hanya ke arah kanan, kiri atas, bawah. Objek tersebut tidak dapat diputar atau dilihat dari sudut lain karena tidak memiliki kedalaman. Dengan demikian animasi 2D dapat diartikan sebagai gambar bergerak yang hanya dapat berpindah dalam dua arah dan dibentuk oleh sistem koordinat

grafis.¹² Contoh film animasi 2D contohnya doraemon, tom & jerry, naruto dan masih banyak lainnya.

2. Animasi 3D

Animasi 3D merupakan bentuk lanjutan dari animasi 2D yang hadir seiring dengan kemajuan teknologi yang sangat cepat. Istilah 3D atau tiga dimensi mengacu pada objek atau ruang yang memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi sehingga tampak memiliki bentuk nyata. Penggunaan konsep 3D tidak terbatas pada bidang matematika dan fisika, melainkan juga diterapkan dalam seni, desain grafis, animasi dan teknologi komputer. Secara umum konsep tiga dimensi menggambarkan suatu objek atau ruang yang memiliki tiga ukuran utama yaitu kedalaman, lebar, dan tinggi.¹³ contohnya film animasi coco, nussa rara, frozen dan banyak lainnya.

3. Animasi stop motion

Stop motion merupakan salah satu teknik animasi yang menimbulkan kesan gerak sehingga dapat membentuk pergerakan maupun alur cerita. Animasi objek atau stop motion dibuat dengan cara memanipulasi objek dua atau tiga dimensi yang direkam secara bertahap pada setiap frame. Secara prinsip, teknik ini serupa dengan jenis animasi lainnya karena sama-sama memanfaatkan metode frame demi frame dalam proses pembuatannya.

¹² Deni rahman pratama, ardoni.” *pembuatan film animasi sebagai media pendidikan literasi bagi anak sekolah dasar,*” jurnal ilmu informasi perpustakaan dan kearsipan , vol. 7, no.2 desember (2018).hlm.4.

¹³ Renovita sarassati,dkk,” *media vidio animasi 3d sebagai salah satu pembelajaran*” neliti.com, vol.4 no.1 februari (2018),144.

Perbedaannya terletak pada cara pengambilan gambar, di mana setiap adegan dibuat dengan memotret objek secara berurutan per frame. Oleh karena itu, teknik ini memerlukan banyak hasil jepretan kamera. Dengan metode tersebut, stop motion dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan atau materi secara efektif.¹⁴

Berdasarkan uraian mengenai jenis-jenis film animasi di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap jenis animasi memiliki karakteristik, teknik, serta fungsi yang berbeda, namun ketiganya memiliki tujuan yang sama, yaitu menghidupkan gambar agar dapat bercerita dan menyampaikan pesan secara menarik kepada penonton.

d. Tujuan film animasi

- 1) Meningkatkan pemahaman konsep animasi dapat menyajikan informasi abstrak menjadi lebih konkret dan visual, sehingga membantu siswa memahami materi yang kompleks.
- 2) Menarik perhatian siswa gambar yang bergerak dan berwarna dapat meningkatkan minat dan fokus siswa selama pembelajaran.¹⁵

¹⁴ Sandyka, Dwi, I. Made Putrama, and D. DGH. "Kombinasi Animasi Stop Motion, 2 Dimensi Dan Infografis Dalam Media Pembelajaran IPA Materi Gaya." *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 9.5 (2020): 1-8.

¹⁵ Apriani Safitri, Kabiba," *Penggunaan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas iv di sd negeri 3 ranomeeto,*" *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, Vol.20 No.1 (2020)

- 3) Meningkatkan daya ingat Informasi yang disampaikan melalui animasi lebih mudah diingat karena melibatkan unsur visual dan gerak.
- 4) Membantu pembelajaran mandiri film animasi dapat diakses kapan saja, sehingga mendukung belajar di luar kelas
- 5) Menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan mengurangi kejenuhan dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kreatif.¹⁶
- 6) Menumbuhkan kreativitas melalui film animasi yang dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan terinspirasi membuat karya yang indah.

Dengan itu tujuan utama penggunaan film animasi dalam pembelajaran adalah untuk menciptakan proses belajar yang lebih efektif, menarik, dan bermakna. melalui visualisasi gerak dan warna, animasi mampu menjembatani konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Selain itu, media ini juga berperan dalam menumbuhkan minat belajar, mendorong kemandirian, serta menumbuhkan kreativitas melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, animasi drawing tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif siswa.

¹⁶ Eka Melati dkk, "Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *jurnal on education*, Vol 06, No. 01, (2023)

e. Kelebihan film animasi

- 1) Mampu memberikan kemudahan kepada guru untuk memaparkan informasi mengenai materi yang kompleks
- 2) Dapat menarik perhatian dan fokus sesuai yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta dapat meningkatkan kreativitas memunculkan ide-ide baru
- 3) Memiliki sifat interaktif di mana mempunyai kemampuan untuk memudahkan respon dari siswa
- 4) Memiliki sifat mandiri di mana adanya kemudahan pada siswa untuk menggunakan media animasi.
- 5) Melatih Kreativitas dan Imajinasi.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa film animasi memiliki keunggulan dalam proses belajar mengajar. Media ini membantu guru menjelaskan materi yang sulit dengan cara yang lebih mudah dipahami, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Selain meningkatkan perhatian dan motivasi belajar, animasi drawing juga mendorong siswa untuk lebih kreatif serta berani mengekspresikan ide melalui visual. Sifatnya yang interaktif dan mudah digunakan membuat siswa dapat belajar secara mandiri sambil mengembangkan imajinasi dan kemampuan berpikir visual. Dengan demikian, film animasi bukan hanya alat bantu belajar, tetapi juga sarana untuk menumbuhkan kreativitas dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi.

f. Kekurangan film animasi yaitu:

- 1) Faktor-faktor teknis juga menjadi sorotan yang dianggap merupakan kelemahan film animasi.
- 2) Ketersediaan faktor pendukung seperti ruangan dan piranti-piranti yang digunakan untuk memutar film animasi dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Kualitas alat alat pendukung seperti kapasitas memori atau kapabilitas piranti lunak pada media pendukung seperti laptop, komputer, atau LCD serta aspek penyesuaiannya dengan kurikulum sekolah.¹⁷

Dari beberapa kekurangan diatas maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media pembelajaran berbasis film animasi memiliki nilai strategis dalam meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik. Namun demikian, efektivitasnya masih terkendala oleh beberapa faktor utama. Pertama, aspek teknis seperti ketersediaan ruang, perangkat keras, serta perangkat lunak sering kali membatasi kelancaran proses pembelajaran. Kedua, kualitas dan kapasitas alat pendukung, termasuk komputer, proyektor, dan perangkat penyimpanan, turut memengaruhi mutu penyajian materi. Selain itu, kesesuaian antara konten animasi dan kurikulum sekolah perlu diperhatikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, pemanfaatan film animasi sebagai media pembelajaran sebaiknya disertai dengan perencanaan

¹⁷ Rahmatullah, Muhammad. "Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar." *Jurnal penelitian pendidikan* 12.1 (2011): 178-186.

yang matang, dukungan fasilitas yang memadai, serta penyesuaian dengan kebutuhan pendidikan.

2. Kreativitas

a. Pengertian kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan berpikir, menciptakan, memunculkan ide-ide baru berupa karya pemikiran ataupun produk nyata yang memiliki kebermanaan. Kreativitas juga dapat dipahami sebagai suatu kemampuan unik yang dimiliki manusia untuk menghasilkan gagasan, pemikiran, maupun temuan baru yang tidak hanya berbeda dari yang sudah ada, tetapi juga memiliki nilai dan kegunaan. Proses kreatif biasanya lahir dari perpaduan antara imajinasi, pengetahuan, pengalaman, serta kepekaan seseorang dalam membaca situasi. Ketika seseorang mampu menghubungkan hal-hal yang tampaknya terpisah lalu menemukan cara baru untuk memadukannya, di situlah kreativitas bekerja.¹⁸

Kreativitas juga dapat dipahami sebagai suatu kemampuan intelektual yang dimiliki oleh setiap individu dalam proses menciptakan, merancang, maupun mengembangkan suatu gagasan, karya, atau bentuk pemecahan masalah yang benar-benar baru. Kemampuan ini tidak lahir begitu saja, melainkan terbentuk melalui proses pengolahan berbagai pengalaman hidup, pengetahuan yang telah diperoleh, serta konsep-konsep yang pernah dipelajari

¹⁸ Fatmawati Fatmawati ,” Kreativitas dan Intelegensi,” Jurnal Pendidikan dan Konseling,” Vol. 4 No. 5 (2022).

sebelumnya. Dengan kata lain, kreativitas merupakan hasil interaksi kompleks antara daya pikir, ingatan, imajinasi, serta keberanian untuk menggabungkan hal-hal yang sudah ada menjadi sesuatu yang berbeda, unik, dan bernilai.¹⁹ Kreativitas merupakan sebuah sifat kemampuan, proses berkreasi, pertimbangan-pertimbangan yang mempengaruhi perilaku dan menghasilkan kebaruan. kebaruan di sini dapat dipahami sebagai sebuah nilai baru, baik berupa produk, gagasan praktis, ide, artinya dalam kategori pengertian ini kreativitas berangkat dari individu. Adapun kreativitas merupakan sebuah proses yang hasilnya nilai dinilai oleh orang lain berdasarkan kompetensi dan kreasi artinya kreativitas berkaitan dengan aspek-aspek di luar individu dari kedua kategori tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas berkaitan dengan individu dan sesuatu di luar individu.²⁰

b. Indikator kreativitas

Menurut J.P. Guilford, seorang tokoh psikologi yang banyak berperan dalam kajian tentang kreativitas, menyatakan bahwa tingkat kreativitas seseorang dapat dinilai melalui beberapa aspek, yaitu *fluency* (kemampuan menghasilkan beragam ide secara cepat dan banyak), *flexibility* (kemampuan berpikir dari berbagai sudut pandang), keberagaman berbagai variasi bentuk objek, *originality* (kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan unik), serta

¹⁹ Fatmawiyati, Jati. "1.1. Pengertian Kreativitas."

²⁰ Riyanti, Benedicta Prihatin Dwi. *Kreativitas dan Inovasi di Tempat Kerja*. Penerbit Unika Atma Jaya Jakarta, 2019.

elaboration (kemampuan mengembangkan ide secara rinci dan mendalam).²¹

Menurut E. Paul Torrance, kreativitas diukur melalui kemampuan berpikir divergen yang terdiri dari empat aspek utama, yaitu: *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.²²

a. Kelancaran (*Fluency*)

Kelancaran adalah kemampuan menghasilkan banyak ide atau jawaban dalam waktu relatif singkat. Individu yang memiliki fluency tinggi mampu memberikan berbagai alternatif solusi terhadap suatu masalah.

b. Keluwesan (*Flexibility*)

Keluwesannya merupakan kemampuan mengubah pendekatan atau cara berpikir serta menghasilkan ide dari berbagai kategori yang berbeda.

c. Keaslian (*Originality*)

Keaslian adalah kemampuan menghasilkan gagasan yang unik, tidak umum, dan jarang dipikirkan orang lain.

d. Elaborasi (*Elaboration*)

Elaborasi adalah kemampuan mengembangkan dan memperkaya suatu ide menjadi lebih rinci dan detail. Dalam

²¹ Arifin, Ilfiana Firzaq, and Rina Rohmawati. "Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama (SMP)." *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual* 9.4 (2025): 968-982.

²² Wijayanti, Catur Menik. Analisis Kemampuan Kreativitas dan Keterampilan Sosial Dalam Pembelajaran Melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia Dini di TK Islam Terpadu Harapan Bunda Purwokerto. MS thesis. Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia), (2024).

konteks karya seni gambar, keempat aspek tersebut tampak dari sejauh mana seorang seniman mampu menghadirkan variasi gagasan serta mengolah ide menjadi bentuk yang lebih kompleks dan menarik.²³ Indikator kreativitas dalam sebuah karya dapat diamati melalui berbagai aspek yang menggambarkan kemampuan individu dalam menciptakan ide atau hasil karya yang orisinal, unik, dan penuh inovasi.

Sedangkan Pandangan Kreativitas Menurut Utami Munandar Dalam konteks pendidikan di Indonesia, Utami Munandar mengadaptasi teori Guilford dan Torrance dengan menjelaskan bahwa kreativitas meliputi kemampuan berpikir lancar, luwes, orisinal, dan elaboratif. Ia menekankan bahwa berpikir lancar terlihat dari banyaknya gagasan yang dikemukakan siswa. Berpikir luwes tampak dari keberagaman cara dalam memecahkan masalah. Berpikir orisinal ditunjukkan oleh kebaruan ide. Berpikir elaboratif terlihat dari kemampuan memperkaya dan memperinci gagasan. Munandar juga menegaskan bahwa kreativitas dapat dikembangkan melalui lingkungan belajar yang mendukung kebebasan berekspresi.²⁴

²³ Widya Sinta Kumalasari, "Kreativitas Karya Dekoratif Siswa Dalam Pembelajaran Project Based Learning Pada Kelas 4 SD 5 Gondangmanis Kabupaten Kudus", Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar, Vol. 6, Nomor. 1, (2024).

²⁴ Indrawijaya, Sigit, and Ade Perdana Siregar. "Peningkatan kreativitas melalui penerapan pembelajaran team based project pada mata kuliah desain komunikasi visual." Jurnal Ilmiah Dikdaya 12.1 (2022): 268-273.

Berdasarkan teori dari Torrance, Guilford, dan Munandar, dapat disimpulkan bahwa empat aspek kreativitas yang paling banyak digunakan dalam penelitian pendidikan adalah: Kelancaran (*Fluency*) Keluwesan (*Flexibility*) Keaslian (*Originality*) Elaborasi (*Elaboration*) Keempat aspek tersebut menjadi indikator utama dalam pengukuran kreativitas peserta didik, baik melalui tes tertulis maupun penilaian hasil karya.

c. Ciri – ciri kreativitas

Berikut ini merupakan beberapa ciri-ciri kreativitas:

- 1) Keaslian (Orisinalitas), karya yang dihasilkan menampilkan gagasan atau unsur baru yang belum banyak ditemukan sebelumnya. Karya tersebut tidak sekadar meniru atau mengulang hal yang sudah ada, melainkan menghadirkan pendekatan yang segar dan berbeda.
- 2) Keragaman gagasan kreativitas tampak dari kemampuan individu dalam melahirkan berbagai ide atau solusi yang beragam serta tidak terbatas pada satu cara berpikir saja.
- 3) Inovasi, sebuah karya dianggap kreatif apabila menghadirkan hal-hal baru, baik dari segi konsep, teknik, gaya, maupun penggunaan bahan yang belum umum digunakan sebelumnya.
- 4) Kemampuan memecahkan masalah. Karya yang kreatif sering kali mampu memberikan pendekatan baru untuk menjawab

tantangan atau permasalahan yang muncul di bidang tertentu, seperti seni, desain, teknologi, dan lainnya.

- 5) Nilai estetika dan keindahan. Karya yang kreatif biasanya mampu membangkitkan emosi atau perasaan penikmatnya secara mendalam. Unsur keindahan dapat muncul dari tata bentuk, perpaduan warna, komposisi, maupun elemen visual lainnya.
- 6) Keterpaduan elemen. Tingkat kreativitas juga dapat dilihat dari bagaimana elemen-elemen dalam karya saling berpadu secara harmonis dan menciptakan hubungan baru yang memperkaya makna keseluruhan karya.²⁵

Dengan beberapa indikator diatas penulis simpulkan kreativitas menggambar dalam sebuah karya mencerminkan sejauh mana seseorang mampu berpikir bebas, berinovasi, dan menggabungkan berbagai unsur menjadi sesuatu yang baru dan bermakna. Karya yang kreatif tidak hanya dinilai dari kebaruan ide, tetapi juga dari kemampuan penciptanya dalam mengolah gagasan menjadi bentuk yang menarik, fungsional, dan bernilai estetika. Kreativitas tampak ketika seseorang mampu mengombinasikan teknik, media, dan elemen visual secara harmonis untuk menghasilkan karya yang unik sekaligus memiliki pesan atau makna yang mendalam. Dengan demikian, kreativitas merupakan hasil dari perpaduan antara

²⁵ Gareth H.Laudon, Gina M. Deininger, "Respon Fisiologis Saat Berfikir Divergen ", Jurnal Ilmu Perilaku Dan Otak, Vol.6, No.1. 22 Januari (2016).

imajinasi, kemampuan teknis yang diwujudkan dalam bentuk karya yang orisinal, inovatif, dan memikat.

d. Menggambar

Menggambar merupakan salah satu sarana pembelajaran yang berperan penting dalam membentuk karakter anak, meningkatkan sensitivitas emosional, mengasah daya imajinasi, menumbuhkan kreativitas, serta mendukung perkembangan kemampuan berpikir. Bagi anak-anak, menggambar memiliki makna yang setara dengan bermain. Melalui aktivitas bermain, anak merasakan kebebasan sekaligus kebahagiaan dalam mengekspresikan diri. Oleh karena itu, melalui kegiatan menggambar, anak dapat mengenali dan mengembangkan jati dirinya, baik dalam menyalurkan ekspresi, menghasilkan karya kreatif, maupun membangun kemampuan komunikasi.²⁶

Adapun pengertian lain dari menggambar yaitu menggambar merupakan aktivitas yang efektif untuk menstimulasi serta mengembangkan potensi kreativitas yang telah dimiliki anak. Selain itu, kegiatan ini memberi ruang bagi anak untuk menyalurkan emosi dan perasaannya secara leluasa. Dalam konteks pendidikan seni rupa, menggambar dapat dijadikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang bertujuan membantu anak memahami konsep dasar seni secara menyeluruh. Dengan pemahaman tersebut, anak

²⁶ Lutfia, Ashri, et al. "Kegiatan menggambar sebagai media dalam mengasah kreativitas siswa-siswi SDN 07 Kreo, Tangerang, Banten." Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ.(2022).

diharapkan mampu mengoptimalkan berbagai kemampuan dan keterampilan yang terdapat dalam dirinya.²⁷ Secara keseluruhan, menggambar dapat dipahami sebagai kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berfungsi untuk menghasilkan karya visual, tetapi juga sebagai sarana penting dalam mendukung perkembangan menyeluruh pada diri anak. Melalui aktivitas ini, anak dapat mengembangkan kreativitas, memperkuat kemampuan berpikir, serta membangun kepekaan emosi dan karakter. Menggambar juga memberikan ruang kebebasan bagi anak untuk mengekspresikan perasaan dan gagasan secara alami. Dalam konteks pendidikan seni rupa, kegiatan ini menjadi pendekatan yang membantu anak memahami konsep seni sekaligus mengasah berbagai keterampilan yang dimilikinya, sehingga potensi diri mereka dapat berkembang secara optimal.

e. Unsur menggambar dalam seni rupa

Unsur menggambar dalam seni rupa yaitu:

1) Bentuk objek gambar

Bentuk objek menggambarkan seberapa baik seseorang mampu meniru atau menciptakan wujud dari benda yang digambar. Indikator ini menilai proporsi, keseimbangan, dan kesesuaian antara gambar dengan bentuk aslinya. Semakin

²⁷ Pebrianty, R. Dini, and Joko Pamungkas. "Menggambar sebagai alternatif pendekatan konsepsi pendidikan seni rupa anak usia dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7.1 (2023): 536-547.

proporsional dan realistis bentuknya, semakin tinggi pula nilai kualitas karya tersebut.

2) Garis

menjadi elemen dasar membentuk struktur dan arah gambar. Penilaian garis meliputi ketegasan, kelenturan, serta kerapian goresan. Garis yang digunakan secara konsisten, tidak ragu-ragu, dan mampu menggambarkan tekstur atau karakter objek menunjukkan keterampilan tangan yang baik. Kejelasan bentuk

3) Kejelasan bentuk

Kejelasan bentuk menunjukkan sejauh mana objek dapat dikenali oleh orang yang melihat karya tersebut. Walaupun gaya menggambar bisa realistis, stilisasi, atau ekspresif, bentuk objek tetap harus mudah dipahami. Kejelasan juga berkaitan dengan penempatan bayangan dan batas bidang yang membantu mempertegas objek utama.

4) Detail objek gambar

Detail berperan dalam memberikan kesan hidup dan realistis pada gambar. Penilaiannya meliputi ketelitian dalam menggambarkan bagian-bagian kecil seperti tekstur, lipatan, cahaya, atau pola. Semakin rinci dan akurat detail yang ditampilkan, semakin menunjukkan tingkat pengamatan dan keterampilan yang tinggi.

5) Warna

Warna berfungsi untuk memperkuat suasana, memperjelas bentuk, serta menambah daya tarik visual. Penggunaan warna dinilai dari keserasian (harmoni), ketepatan pemilihan warna dengan objek aslinya, serta teknik pewarnaannya (gradasi, pencampuran, atau penebalan). Warna yang seimbang dan selaras mencerminkan kepekaan estetika pembuatnya.²⁸

Dapat disimpulkan bahwa kualitas sebuah karya gambar tidak hanya ditentukan oleh satu aspek saja, melainkan oleh perpaduan beberapa unsur yang saling mendukung. Ketepatan bentuk menunjukkan kemampuan dalam memahami proporsi dan karakter objek. Penggunaan garis mencerminkan keterampilan teknis serta kontrol tangan dalam membangun struktur gambar. Kejelasan bentuk memastikan objek mudah dikenali, sedangkan penggarapan detail memperlihatkan ketelitian dan daya amati pembuatnya. Sementara itu, pemilihan dan pengolahan warna memperkuat kesan visual sekaligus menambah nilai estetika karya.

f. Faktor yang mempengaruhi kreativitas menggambar

Kreativitas seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersumber dari dalam diri individu (internal) maupun dari luar individu (eksternal). Faktor-faktor tersebut berperan penting dalam

²⁸ Prayitno, Prayitno. "Tolok Ukur Penilaian Ekspresi Gambar Anak Usia Dini Usia 4-6 Tahun." *Jurnal Pendidikan Anak (WEBSITE INI SUDAH BERMIGRASI KE WEBSITE YANG BARU==> <https://journal.uny.ac.id/v3/jpa>)* (2021): 88-96.

menumbuhkan kemampuan seseorang untuk berpikir orisinal, menghasilkan ide baru, serta menemukan solusi yang inovatif.

1. Faktor Internal

Faktor internal berhubungan dengan aspek psikologis dan karakter pribadi seseorang yang memengaruhi cara berpikir serta kemampuannya mencipta sesuatu yang baru:

- a) Motivasi, baik intrinsik maupun ekstrinsik, menjadi salah satu faktor penting yang mendorong individu untuk berpikir kreatif. Semakin tinggi motivasi belajar, semakin besar pula kecenderungan seseorang untuk mencari ide-ide baru dan menyelesaikan masalah dengan cara yang unik.²⁹
- b) Kepercayaan diri dan rasa yakin terhadap kemampuan diri sendiri berperan besar dalam mengembangkan kreativitas. Individu yang memiliki tingkat kepercayaan diri tinggi biasanya berani mengekspresikan ide-ide baru serta percaya bahwa dirinya mampu menciptakan sesuatu yang unik dan bernilai.³⁰
- c) Kepribadian dan sikap aktif. Kepribadian yang terbuka terhadap hal-hal baru, kemampuan berpikir secara fleksibel, serta keberanian dalam mengambil risiko termasuk ciri-ciri

²⁹ Selviana Selviana, dan Novembi Septiyanti." *Motivasi belajar penggunaan internet dan kreativitas dalam mengerjakan tugas sekolah pada siswa SMA 24 Jakarta.*" Jurnal Psikologi pendidikan dan Pengembangan SDM.,Vol.10.No.2 (2022).

³⁰ Shania Krisan Pandumpi.dkk., "Kreativitas pada mahasiswa: apakah di pengaruhi oleh penggunaan media sosial dan creative self-efficacy ."Jurnal Muara ilmu sosial dan Humaniora dan Seni."Vol.7. No. 3 (2023).

pribadi yang kreatif. Selain itu, sikap proaktif atau inisiatif tinggi menjadikan seseorang lebih berpeluang untuk menghasilkan gagasan-gagasan inovatif.

- d) Kepercayaan diri individu yang mampu mengatur emosi dan tindakannya memiliki kemampuan berpikir kreatif yang lebih baik karena dapat mengelola tekanan dan tantangan selama proses penciptaan ide. Seseorang yang mampu mengendalikan emosi dan tindakannya akan lebih mudah berpikir jernih serta kreatif. Kemampuan ini membantu individu mengelola tekanan dan hambatan selama proses menghasilkan ide atau karya baru.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal meliputi lingkungan sosial, budaya, maupun fisik yang memengaruhi proses kreatif seseorang:

- a) Lingkungan belajar dan lingkungan guru, Kondisi sekolah yang nyaman, terbuka terhadap ide, serta adanya dorongan dari guru dapat merangsang munculnya kreativitas pada peserta didik. Lingkungan belajar yang mendorong eksplorasi, diskusi, dan kebebasan berekspresi membuat siswa lebih berani berpikir kritis dan kreatif.³¹
- b) Perhatian dan dukungan orang tua. Keterlibatan orang tua dalam memberikan dukungan emosional dan penghargaan atas

³¹ Rifky Riansyah, dan Deden A Wahab, "faktor-faktor yang mempengaruhi kreatifitas dan inovasi serta implikasinya terhadap kinerja karyawan pada konsultan perencanaan dan pengawasan arsitektur di kota serang, provinsi banten." Jurnal ilmiah Megister manajeme." Vol.2.No.1(2016).

setiap usaha anak mampu menumbuhkan rasa percaya diri. Sikap positif ini menjadi pondasi penting bagi anak untuk berani berimajinasi dan berkreasi sejak dini.³²

- c) Penggunaan teknologi dan media digital. Pemanfaatan media digital dan internet juga memengaruhi kreativitas. Akses terhadap informasi luas memberi inspirasi serta memperkaya ide yang dimiliki peserta didik.

Dari penjelasan di atas tentang pengaruh kreativitas dapat disimpulkan bahwa kreativitas seseorang terbentuk melalui perpaduan antara faktor internal dan eksternal yang saling berinteraksi. Dari sisi internal, kreativitas dipengaruhi oleh motivasi, kepercayaan diri, kepribadian terbuka, serta kemampuan mengelola emosi. Individu yang memiliki dorongan kuat dari dalam diri, percaya pada kemampuannya, dan berani mencoba hal baru cenderung lebih mudah menghasilkan gagasan orisinal. Sementara itu, dari sisi eksternal, dukungan lingkungan belajar, peran guru dan orang tua, serta pemanfaatan teknologi berperan besar dalam menumbuhkan iklim yang kondusif bagi munculnya ide-ide kreatif. Dengan kata lain, kreativitas berkembang optimal ketika seseorang memiliki kesiapan pribadi yang positif dan berada dalam lingkungan yang mendukung proses berpikir bebas, terbuka, dan inovatif.

³² Widiyaningrum Widiyaningrum,dan Harnanik Harnanik.” *mempengaruhi kreativitas belajar siswa kelas xii pemasaran pada pembelajaran produktif pemasaran di smk negeri 1 purbalingga*.Economic Education Analysis journal.Vol 5.No.3 (2016).

g. Kreativitas dalam menggambar

Berikut beberapa indikator yang umum digunakan untuk melihat kreativitas dalam menggambar:

1. Keaslian (*Originality*)

Menunjukkan tingkat kebaruan atau keunikan ide yang dibuat. Gambar yang tidak meniru karya orang lain dan memiliki ciri khas sendiri menunjukkan kreativitas yang tinggi.

2. Keluwesan (*Flexibility*)

Kemampuan menggunakan beragam cara, sudut pandang, atau teknik dalam menggambar. Misalnya, mampu menggambar objek yang sama dengan gaya atau pendekatan berbeda.

3. Kelancaran (*Fluency*)

Kemampuan menghasilkan banyak ide atau gagasan dalam satu tema gambar. Anak yang kreatif biasanya mampu membuat berbagai variasi gambar tanpa kehabisan ide.

4. Elaborasi (*Elaboration*)

Kemampuan mengembangkan ide secara rinci. Hal ini terlihat dari detail tambahan, pengayaan unsur gambar, atau pengembangan cerita dalam karya.

h. Hubungan film animasi dalam meningkatkan kreativitas menggambar

Hubungan antara film animasi dan peningkatan kreativitas menggambar dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme berikut:

- 1) Memicu imajinasi visual, animasi menyajikan berbagai bentuk karakter, lingkungan, gerakan, dan dunia fantasi yang tidak selalu ditemukan dalam kehidupan nyata. Stimulus ini membantu peserta didik mengembangkan ide baru untuk gambar, menemukan variasi objek dan ekspresi visual, dan menghasilkan konsep gambar yang lebih imajinatif.
- 2) Memberikan contoh visual untuk dipelajari film animasi memperlihatkan bagaimana objek digambar dengan garis tertentu, proporsi yang bervariasi, pewarnaan yang menarik, detail karakter. Saat peserta didik melihat contoh ini, mereka belajar memahami teknik menggambar, gaya visual, penggunaan warna dan garis.
- 3) Meningkatkan motivasi dan minat menggambar. Animasi memiliki daya tarik tinggi karena ceritanya menyenangkan. Warnanya cerah, Karakternya lucu dan dekat dengan kehidupan anak. Peserta didik cenderung lebih termotivasi untuk menggambar ketika melihat sesuatu yang menarik perhatian.

- 4) Memberikan pengalaman multi-indra (Audio-Visual). Animasi tidak hanya visual, tetapi juga memiliki Musik Suara karakter Efek audio Kombinasi ini membantu membangun suasana yang mendukung kreativitas. Anak menjadi lebih mudah memahami alur cerita dan mengekspresikannya dalam gambar.
- 5) Memberikan ruang untuk mengembangkan orisinalitas. Setelah melihat animasi, peserta didik biasanya mengadaptasi karakter memodifikasi bentuk menciptakan versi sendiri hal ini mendorong terciptanya karya yang unik.
- 6) Mendukung pembelajaran SBDP secara kontekstual. Film animasi sering mengandung nilai budaya, estetika, dan cerita. Ini sejalan dengan tujuan pembelajaran SBDP, yaitu mengapresiasi seni mencipta karya visual mengembangkan ekspresi diri film animasi menjadi media yang relevan dan sesuai karakteristik peserta didik.³³

Dengan menonton animasi, peserta didik dapat menghasilkan gambar yang lebih imajinatif, variatif, detail, dan orisinal. Yang mana film animasi dapat meningkatkan kreativitas menggambar karena memberikan berbagai gaya visual dan teknik, serta menjadi inspirasi bagi penonton untuk menciptakan karya mereka sendiri. Film animasi juga dapat berfungsi sebagai media edukasi yang memperkaya imajinasi melalui representasi visual yang menarik.

³³ Apriyani, Cica Kurnia Fitri, Julia Julia, and Aah Ahmad Syahid. "Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Kreativitas Menggambar Ilustrasi Pada Pembelajaran Seni Rupa." *Jurnal Pena Ilmiah* 2.1 (2017): 561-570.

3. Peserta didik

Dalam konteks pendidikan Islam, peserta didik dipahami sebagai individu yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, mencakup aspek jasmani, kejiwaan, sosial, serta spiritual, guna menjalani kehidupan di dunia dan mempersiapkan diri untuk kehidupan akhirat. Istilah peserta didik memiliki makna yang lebih luas dibandingkan dengan anak didik, karena tidak hanya merujuk pada kalangan anak-anak, tetapi juga mencakup orang dewasa yang terlibat dalam proses pembelajaran.³⁴

Adapun istilah peserta didik yaitu, peserta didik merujuk pada individu yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perubahan, sehingga masih membutuhkan pengarah dan pembinaan dalam membentuk karakter dan kepribadiannya sebagai bagian integral dari proses. Artinya, peserta didik merupakan seseorang yang sedang menjalani tahap perkembangan, baik secara fisik, mental, maupun intelektual. Dalam ranah pendidikan Islam, istilah peserta didik dikenal dengan beragam sebutan seperti *santri*, *talib*, *muta'allim*, *muhazb*, dan *tilmiz*.³⁵ Dalam hal ini juga kita harus bisa memahami karakter peserta didik kita seperti apa. Karakteristik siswa adalah aspek-aspek atau kualitas perseorangan siswa yang terdiri dari minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar kemampuan berfikir, dan kemampuan awal yang dimiliki. Siswa atau anak didik adalah

³⁴ Abnisa, Almaydza Pratama. "Konsep Pendidik dan Peserta Didik Dalam Perspektif Al-Qur'an." *Jurnal Asy-Syukriyyah* 18.1 (2017): 67-81

³⁵ Yulia, dkk, "konsep peserta didik dalam pandangan pendidikan islam: sebuah tinjauan konseptual," *jurnal Bimbingan, Penyuluhan, dan Konseling Islam*, Vol. 7, No. 1 (2024)

setiap orang yang menerima pengaruh dari seseorang atau sekelompok orang yang menjalankan pendidikan.³⁶

Dari beberapa penjelasan tentang peserta didik maka dapat penulis simpulkan bahwa peserta didik adalah individu yang sedang mengalami proses tumbuh kembang secara fisik, mental, sosial, dan spiritual untuk menghadapi kehidupan dunia dan akhirat. Istilah ini mencakup semua usia, tidak hanya anak-anak, karena siapapun yang belajar termasuk peserta didik. Mereka memerlukan bimbingan dalam membentuk karakter dan kepribadian. Peserta didik dikenal dengan sebutan seperti santri, talib, muta'allim, muhazb, dan *tilmiz*. Untuk mendukung pembelajaran, pendidik perlu memahami karakter peserta didik, seperti minat, motivasi, gaya belajar, kemampuan berpikir, serta pengetahuan awal yang dimiliki. Siswa sendiri adalah siapa saja yang mendapatkan pengaruh pendidikan dari orang lain. Dalam konteks penelitian ini, peserta didik di SDN Trans Air bugin, Kabupaten Musirawas dipandang sebagai individu yang sedang berada pada tahap perkembangan penting. Mereka membutuhkan metode pembelajaran yang tepat agar potensi belajar, kreativitas, dan pembentukan akhlak mulia dapat tumbuh secara seimbang sesuai tujuan pendidikan Islam.

³⁶ Hani Hanifah," perilaku dan karakteristik peserta didik berdasarkan tujuan pembelajaran," Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan, Volume 2, Nomor 1, Februari (2020)

4. Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP)

a. Pengertian SBDP

Pembelajaran SBDP merupakan proses interaksi dalam dunia pendidikan antara pendidik dengan peserta didik yang menggunakan media pendidikan sebagai tujuan edukatif yang sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik. Salah satu upaya dalam melestarikan kebudayaan adalah dengan menjadikan seni sebagai pembelajaran di sekolah dasar. Karena pembelajaran seni dalam dunia pendidikan dapat berfungsi sebagai pemelihara dan penerus kebudayaan, alat transformasi kebudayaan, dan alat pengembang individu peserta didik.³⁷

Dari pengertian diatas penulis simpulkan bahwa pembelajaran SBDP (Seni Budaya dan Prakarya) di sekolah dasar bukan sekedar pengenalan seni, tetapi merupakan sarana penting dalam membangun interaksi edukatif yang bermakna antara guru dan siswa. Dalam proses ini, media pendidikan digunakan sebagai jembatan untuk menyampaikan nilai-nilai budaya sesuai dengan karakter dan kebutuhan peserta didik. Seni menjadi bagian integral dari pendidikan karena berfungsi bukan hanya sebagai ekspresi kreatif, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya, alat untuk mentransformasi nilai-nilai budaya kedalam konteks masa kini, serta wadah bagi pengembangan potensi pribadi siswa.

³⁷ Hasanatul Fitri,dkk,," Analisis Pembelajaran Sbdp menggunakan Model Project Based Learning terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar," jurnal Pendidikan Tambusai, Vol.6 No 2 (2022).

b. Manfaat pembelajaran SBDP

- 1) Mengembangkan kreativitas dan imajinasi. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) dirancang untuk melatih siswa berpikir kreatif dan bebas dalam mengekspresikan gagasan. Kegiatan seperti menggambar, menyanyi, menari, membuat kerajinan tangan, dan memainkan alat musik memberi ruang yang luas bagi peserta didik untuk menciptakan sesuatu yang orisinal dan penuh imajinasi.³⁸
- 2) Menguatkan karakter Peduli dan kepedulian terhadap Lingkungan. Dalam pembelajaran SBDP, siswa tidak hanya diajarkan keterampilan teknis dalam membuat karya, tetapi juga diajak merenungi nilai-nilai kehidupan, seperti menjaga lingkungan, menghargai alam, dan memanfaatkan barang bekas menjadi sesuatu yang berguna.³⁹
- 3) Mengasah aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik Siswa. siswa tidak hanya belajar tentang teori seni, tetapi juga mengalami langsung proses penciptaan karya, berlatih ekspresi diri, dan memahami nilai-nilai budaya. Seperti pengetahuan dan pemahaman siswa meningkat melalui pengenalan unsur-unsur seni seperti garis, warna, bentuk, ritme, pola, dan harmoni, sikap dan nilai siswa berkembang, seperti menghargai seni, bersikap sabar saat berkarya, serta mengapresiasi hasil karya sendiri maupun orang lain, dan keterampilan

³⁸ Yulia Sari¹, Farida mayar², Desyandri³,” *Pengaruh pembelajaran seni terhadap perkembangan kreativitas anak sekolah dasar*,”jurnal Ilmiah pgsd fkip Universitas Mandiri, Volume 09 Nomor 02, (2023)

³⁹ yoma Taufani Oktafirdaus Yusmmal, *Meningkatkan Hasil Pembelajaran SBDP Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD di SD Negeri 2 Cucukan Prambanan Klaten* Skripsi, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, (2017).

fisik atau motorik siswa terlatih, seperti menggambar, menggunting, mewarnai, menari, menyanyi, dan membuat prakarya.⁴⁰

Maka dapat penulis simpulkan bahwa manfaat pembelajaran sbdp secara keseluruhan yaitu pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) memberikan kontribusi penting bagi perkembangan siswa secara menyeluruh. Melalui berbagai aktivitas seni dan keterampilan, siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, menumbuhkan imajinasi, serta mengekspresikan diri secara bebas. Selain itu, SBDP juga memperkuat nilai-nilai karakter, terutama kepedulian terhadap lingkungan dan kemampuan memaknai kehidupan melalui kegiatan seni. Pembelajaran ini tidak hanya menumbuhkan pengetahuan tentang unsur-unsur seni, tetapi juga membentuk sikap apresiatif dan melatih keterampilan motorik. Dengan demikian, SBDP berperan penting dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara seimbang.

B. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Cica Kurnia fitri apriyani, julia julia, aah ahmad syahid dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Kreativitas Menggambar Ilustrasi Pada Pembelajaran Seni Rupa.

⁴⁰ Khofifah Indah Permatasari dkk,” Penerapan Seni Tari Pada Mata Pelajaran SBDP di Sekolah Dasar,”jurnal tari, teater, dan wayang, volume 6 no 2, (2023)

Proses pembelajaran tanpa media menyebabkan kurangnya pengembangan kreativitas untuk siswa, sehingga mereka tidak dapat menyampaikan ide-ide kreatif mereka. Kasus itu mendorong peneliti untuk menggunakan film animasi sebagai media alternatif pembelajaran untuk merangsang kreativitas mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji penggunaan film animasi sebagai media alternatif pembelajaran. Penelitian ini termasuk dalam kelompok kontrol yang tidak setara dengan desain quasi eksperimental. Sampel diambil dari teknik pengambilan sampel yang sengaja. Peneliti memperoleh data melalui tes, pengamatan, wawancara, dan kuesioner. Data analisis yang digunakan adalah *Shapiro-Wilk* (normalitas), *Levene* (homogenitas) dan sampel *t* bebas (tes perbedaan rata-rata). Hasil penelitian menunjukkan perbedaan signifikan tentang kreativitas siswa

2. Desty Dwi Rochmania & Arina Restian Dengan judul “ Pengaruh penggunaan media belajar video animasi terhadap proses berpikir kreatif siswa sekolah dasar” Menurunnya proses belajar siswa dipicu karena lemahnya siswa dalam berpikir kreatif, dengan lemahnya siswa dalam berpikir kreatif menggugah peneliti dalam melakukan inovasi melalui penguatan video animasi dalam merangsang proses berpikir kreatif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap proses berpikir kreatif siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif Pre Eksperimen dengan menggunakan desain penelitian One Group Pre test post test design untuk mengetahui pengaruh penggunaan

media video animasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi mampu membuat siswa berfikir kreatif. Karena video animasi merupakan media yang baik untuk digunakan. Sedangkan berdasarkan deskriptif, diperoleh bahwasanya penggunaan video animasi efektif untuk materi Keragaman Rumah adat di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari uji normalitas data yang menyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal jika $x_{hitung} < x_{tabel}$ dengan nilai $7,7500 < 11,0704$ pada hasil pre test dan untuk hasil post test yaitu $10,8333 < 11,0704$, setelah melakukan uji normalitas data. Kemudian untuk uji hipotesis juga menyatakan bahwa data tersebut diterima dengan ketentuan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai $-4,8340 > 2,0859$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasannya penggunaan video animasi pada siswa kelas V sekolah dasar dapat meningkatkan proses berpikir kreatif siswa. Jadi penerapan video animasi dalam pembelajaran di sekolah dasar sudah baik, valid, dan efektif untuk digunakan karena dapat meningkatkan proses berpikir kreatif siswa.

3. Yofita sari dengan judul “Film animasi sebagai stimulus kreativitas menggambar ilustrasi bagi siswa kelas iii semester bilingual elementary school” Banyaknya teknologi yang bermunculan atau pesatnya peradaban akan menuntut kesiapan sumber daya manusia yang lebih kreatif dalam segala hal. Sehingga kondisi lingkungan yang kreatif dan tersedianya kesempatan melakukan berbagai kegiatan kreatif bagi anak-anak perlu dimanfaatkan untuk mengembangkan budaya kreativitasnya. Tujuan

penelitian ini untuk menganalisis kreativitas siswa hasil pemanfaatan film animasi dalam menggambar ilustrasi. Penelitian ini merupakan penelitian kombinasi dengan pengamatan terkendali. Lokasi penelitian di Semesta Bilingual Elementary School dengan subjek siswa Kelas III. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes yang kemudian diabsahkan menggunakan triangulasi data. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif menggunakan teori estetika dan kreativitas. Hasil penelitian menunjukkan berdasarkan aspek estetika pada pengamatan terkendali 1 sebagian besar siswa (50%) mendapatkan nilai rentang 75-80 kategori cukup, pengamatan terkendali 2 sebagian besar siswa (43,75%) mendapatkan nilai rentang 81-85 kategori baik. Berdasarkan aspek kreativitas dari 16 siswa Kelas III B, terdapat lima siswa (31,25%) memilih scene Marlin menasihati Nemo (S-01), dua siswa (12,5%) memilih scene ikan pari menjemput murid-muridnya (S02), empat siswa (25%) memilih scene Marlin bertemu dengan Dory (S-03), tiga siswa (18,75%) memilih scene nemo ditahan dalam akuarium (S-04), dan dua siswa (12,5%) memilih scene Marlin dapat menemukan Nemo (S05) sebagai referensi menggambar ilustrasi Finding Nemo. Analisis kreativitas yang didapatkan, siswa mengambil referensi dari scene, dikembangkan gagasannya dalam pembuatan karya dengan menambahkan figur ikan dan objek lain serta memperindah background dengan teknik pewarnaan gradasi Hasil akhir yang didapatkan menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa. Film animasi dapat

menarik perhatian siswa, mengoptimalkan kemampuan siswa, menstimulus kreativitas siswa dalam berkarya. Implikasi penelitian ini dapat menumbuhkembangkan potensi siswa agar berpikir dan bersikap kreatif menghadapi kemajuan teknologi yang semakin pesat

4. Desty Dwi Rochmania, Arina Restian² dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar” berpikir kreatif menggugah peneliti dalam melakukan inovasi melalui penguatan video animasi dalam merangsang proses berpikir kreatif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap proses berpikir kreatif siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif Pre Eksperimen dengan menggunakan desain penelitian One Group Pre test post test Design untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi mampu membuat siswa berfikir kreatif. Karena video animasi merupakan media yang baik untuk digunakan. Sedangkan berdasarkan deskriptif, diperoleh bahwasanya penggunaan video animasi efektif untuk materi Keragaman Rumah adat di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari uji normalitas data yang menyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal jika $x_{hitung} < x_{tabel}$ dengan nilai $7,7500 < 11,0704$ pada hasil pre test dan untuk hasil post test yaitu $10,8333 < 11,0704$, setelah melakukan uji normalitas data. Kemudian untuk uji hipotesis juga menyatakan bahwa data tersebut diterima dengan ketentuan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai $-4,8340 > 2,0859$. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwasannya penggunaan video animasi pada siswa kelas V sekolah dasar dapat meningkatkan proses berpikir kreatif siswa. Jadi penerapan video animasi dalam pembelajaran di sekolah dasar sudah baik, valid, dan efektif untuk digunakan karena dapat meningkatkan proses berpikir kreatif siswa.

Persamaan penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan kesamaan dalam penggunaan media film atau video animasi sebagai alat bantu pembelajaran, dengan tujuan utama mendorong perkembangan kreativitas siswa, baik dalam aspek berpikir kreatif maupun kemampuan menggambar. Selain itu, mayoritas penelitian terdahulu menerapkan metode eksperimen dan memanfaatkan berbagai teknik pengumpulan data seperti tes, observasi, wawancara, serta dokumentasi. Seluruh penelitian tersebut juga dilakukan pada tingkat sekolah dasar, sehingga memiliki relevansi yang kuat dengan konteks penelitian ini.

Perbedaan pokok antara penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilaksanakan terlihat pada fokus mata pelajaran serta jenis kreativitas yang diteliti. Jika beberapa penelitian sebelumnya mengkaji kreativitas berpikir atau kemampuan membuat ilustrasi dalam ranah seni rupa, maka penelitian ini secara khusus berfokus pada peningkatan kreativitas menggambar dalam pembelajaran SBDP kelas V. Perbedaan berikutnya tampak pada lokasi serta karakteristik peserta didik, karena penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SDN Trans Air Bungin Kabupaten Musi Rawas dengan materi ajar yang disesuaikan dengan kurikulum SBDP di

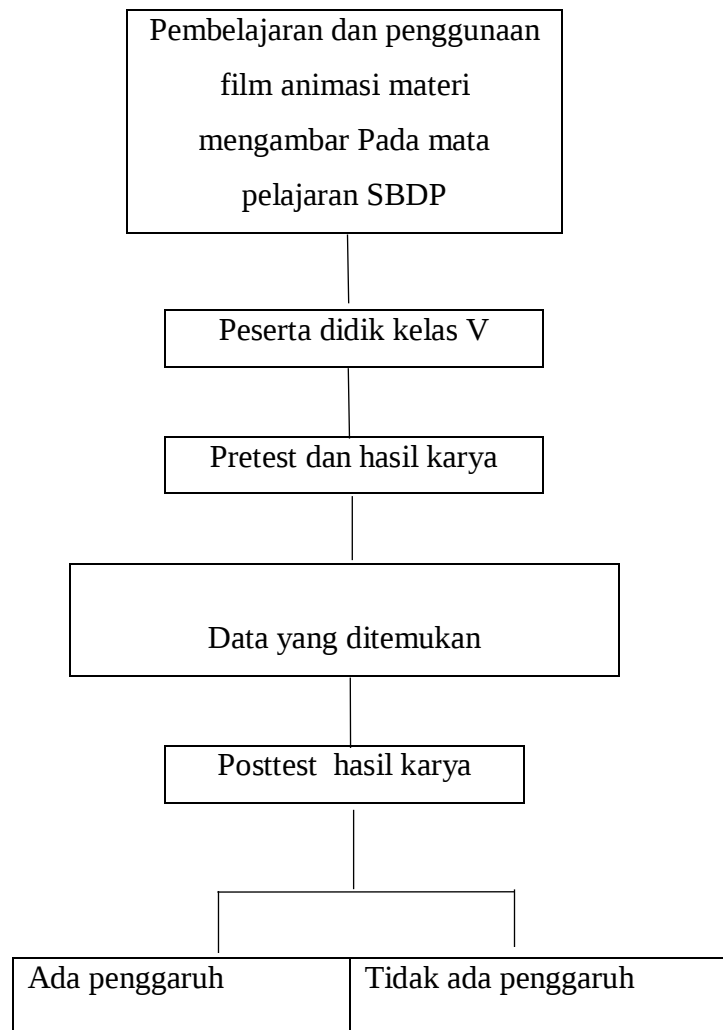
sekolah tersebut. Selain itu, penelitian-penelitian terdahulu menggunakan desain penelitian, alat ukur, dan konteks materi yang beragam, sehingga penelitian ini memiliki ciri khas tersendiri dalam pemanfaatan film animasi sebagai media untuk meningkatkan kreativitas menggambar siswa.

Dengan beberapa penelitian di yang telah dilakukan sebelumnya tentunya adanya perbedaan yang sangat berbeda yakni dengan judul yang saya angkat dan yang akan diteliti yang berjudul “Pengaruh film Animasi pada mata pelajaran Seni budaya dan prakarya kelas V untuk meningkatkan kreativitas menggambar peserta didik di SDN Trans air bungin kabupaten musi rawas“. Dari penelitian yang sebelumnya terdapat penggunaan media animasi, pada saat proses pembelajaran. Dengan demikian judul saya ini terdapat perbedaan dari penelitian sebelumnya yakni tentang penggunaan film animasi penelitian ini menggunakan film animasi yang lebih menekankan pada keterlibatan visual dan imajinatif peserta didik, yang mana memang di dalam proses belajar perlu suasana yang aktif dan menyenangkan antara interaksi guru dan siswa yang mana sebelumnya menggambar adalah sesuatu yang sangat di sukai oleh peserta didik namun terkadang hasil gambar yang mereka buat hasilnya tidak maksimal atau biasa dikatakan tidak sesuai dengan objek yang peserta didik gambar namun dalam penggunaan film animasi ni peserta didik di berikan kebebasan membuat seketsa atau menggambar dengan obek yang mereka mau. Dan bisa mempunyai kesan animasi bergerak pada gambar yang dibuat manual menggunakan kertas dan pensil. Penelitian ini secara

khusus meneliti peningkatan kreativitas peserta didik pada aspek ide, orisinalitas, dan keluwesan berpikir dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SDN Trans Air Bungin Kabupaten Musi Rawas, dengan jumlah 33 peserta didik dalam satu kelas.

C. Kerangka Berpikir

Seperti yang di ketahui di sekolah dasar peserta didik perlu suasana belajar yang berbeda dari yang sebelum-belumnya dimana proses belajar tidak hanya berpusat kepada murid saja tetapi kita sebagai guru juga harus harus menguasai teknologi, menciptakan pembelajaran yang aktif maka perlulah menggunakan media agar peserta didik lebih bersemangat belajar, aktif dan dapat meningkatkan kreativitasnya.



Gambar 2.1
Bagan kerangka berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁴¹ Maka dapat dikemukakan hipotesis dalam konteks penelitian berperan sebagai dugaan awal yang rasional mengenai hubungan antar variabel yang diteliti. Ia muncul bukan sekadar sebagai asumsi, tetapi merupakan hasil dari penelaahan teori, observasi awal, serta analisis terhadap rumusan masalah.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir maka dapat diajukan hipotesis penelitian yaitu :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan film animasi terhadap kreativitas menggambar peserta didik.

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan film animasi terhadap kreativitas menggambar peserta didik.

⁴¹ Sugiyono, Metode. "Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D." Bandung: Alfabeta (2008).

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis penelitian

Jenis Penelitian ini adalah kuantitatif pre eksperimental (*One Group Pretest–Posttest Design*) karena melibatkan perlakuan berupa penggunaan film animasi. Menggunakan pretest dan posttest penilaian hasil karya untuk mengukur perubahan kemampuan. Penelitian ini tidak menggunakan randomisasi kelompok secara acak, karena kelas sudah terbentuk. Pemilihan jenis penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan, seperti keterbatasan biaya, waktu, tenaga dan Jenis.¹ Desain penelitian:

O1	X	O2
----	---	----

Keterangan:

O₁ = *Pretest* (tes menggambar sebelum perlakuan)

X = Perlakuan (penggunaan film animasi)

O₂ = *Posttest* (tes menggambar setelah perlakuan)

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah dasar negeri (SDN) Trans Air Bungin, yang berada di wilayah Kabupaten Musi Rawas, Provinsi Sumatera Selatan. Sekolah ini merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang memiliki latar belakang sosial dan geografis yang beragam, sehingga menjadi lokasi yang relevan untuk diterapkannya model pembelajaran inovatif berbasis media animasi. Pemilihan lokasi ini juga didasarkan atas

¹ Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

pertimbangan aksesibilitas, dukungan pihak sekolah, serta kesesuaian kurikulum dengan fokus penelitian, yakni mata pelajaran SBdP kelas V.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merujuk pada seluruh himpunan elemen yang memiliki ciri-ciri tertentu dan menjadi fokus dalam suatu penelitian. Elemen-elemen ini bisa berupa individu, kejadian, benda, atau objek lain yang menarik perhatian peneliti untuk dikaji lebih lanjut.² Dengan demikian, populasi bukan hanya terbatas pada manusia, tetapi juga mencakup hal-hal lain yang bisa diamati dan dianalisis demi mendapatkan suatu kesimpulan dari hasil penelitian. Populasi pada penelitian ini adalah kelas V dengan jumlah 30 siswa di SDN Trans air bungin Kabupaten Musi rawas.

Tabel 3.1
Jumlah populasi

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
V (Lima)	11	19	30

Sumber: Wawancara guru kelas V di SDN Trans air bungin Kab. Musi rawas

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah keseluruhan populasi di SDN Trans air bungin Kab. Musirawas berjumlah 30 yang terdiri dari siswa laki-laki 11 dan siswa perempuan berjumlah 19.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki ciri yang sama dengan populasi sampel yaitu suatu bagian yang dipilih dengan cara

² Nur Fadilah Amin,dkk” konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian,” Jurnal Kajian Islam Kontemporer, Volume 14 , No. 1, Juni (2023)

tertentu untuk mewakili keseluruhan kelompok populasi.³ Dengan demikian Sampel merupakan sekelompok kecil dari populasi yang diambil sebagai perwakilan, karena memiliki sifat atau karakter yang dianggap mewakili keseluruhan populasi. Pemilihan sampel bertujuan untuk mempermudah proses penelitian tanpa harus melibatkan seluruh anggota populasi. Dalam penetapan sampel dibutuhkan teknik sampling. Yang mana Pada penelitian ini teknik yang digunakan yaitu teknik sampling jenuh dimana seluruh anggota dalam populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Dalam penelitian ini, metode pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, artinya seluruh populasi dilibatkan sebagai sampel penelitian.⁴ Teknik ini memastikan bahwa setiap individu dalam populasi memiliki peluang yang setara untuk terpilih sebagai sampel.

Tabel 3.2
Jumlah Anggota Sampel Siswa kelas V

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
V (lima)	11	19	30

Sumber: Wawancara guru di SDN Trans airbungin Kab. Musi rawas

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang memiliki variasi tertentu dalam bentuk apapun yang ditetapkan oleh peneliti untuk kemudian dipelajari sehingga menghasilkan informasi tentang hal yang telah ditetapkan

³ Rini susanti, "Sampling dalam penelitian pendidikan," Jurnal teknologi pendidikan, vol 9, No 16 JUNI (2005).

⁴ Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

tersebut kemudian dilakukan penarikan kesimpulannya.⁵ Variabel pada penelitian ini terdiri dari variabel bebas dengan penerapan film animasi (X) dan variabel terikat dari penelitian ini adalah kreativitas menggambar peserta didik (Y)

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data

Tes merupakan seperangkat instrumen, tugas, atau prosedur yang dirancang untuk menilai kemampuan, pengetahuan, kecerdasan, keterampilan, atau bakat seseorang maupun kelompok.⁶ Untuk memperoleh data yang relevan dengan fokus penelitian, penelitian ini menggunakan tes unjuk kerja. Tes unjuk kerja adalah bentuk penilaian yang menuntut peserta didik menunjukkan kemampuan melalui tindakan atau kinerja nyata dalam menyelesaikan tugas tertentu sesuai kompetensi yang diharapkan.⁷ Tes ini menggunakan penilaian berbentuk rubrik.

Rubrik merupakan instrumen yang berisi kriteria-kriteria penilaian beserta skala skor yang digunakan untuk menilai kualitas kinerja atau hasil karya peserta didik. Melalui rubrik, peneliti dapat memperoleh data secara sistematis dan objektif berdasarkan indikator yang telah ditetapkan pada

⁵ Rindiani Restu Nurrisqa. "Pengaruh kompetensi komite audit dan financial stability terhadap financial statement fraud (studiI perusahaan sector real estate dan properti yang terdaftar di bursa efek Indonesia.," jurnal respository upi.edu,(2023) hlm,52

⁶ Makbul, Muhammad. "Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian." (2021).

⁷ Puspa Rahayu dan Ubabuddin, "Penilaian Unjuk Kerja dan Praktik dalam Pembelajaran PAI," Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP), Vol. 1, No. 2,(2022).

setiap aspek yang dinilai.⁸ Yang mana untuk mendapatkan data tersebut di perlukan uji Pretest dan Posttest dalam kelas eksperimen. Tes praktik hasil karya digunakan untuk menilai kemampuan peserta dalam membuat suatu produk atau karya dengan memanfaatkan pengetahuan serta keterampilan yang dimilikinya. Penilaian pada tes ini dilakukan dengan memperhatikan proses pengerjaan serta kualitas hasil karya yang dihasilkan.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dirancang secara sistematis untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Secara umum, instrumen penelitian dapat berupa berbagai bentuk sesuai dengan pendekatan yang digunakan, seperti kuesioner, wawancara, lembar observasi, tes, atau dokumentasi yang dirancang untuk mengukur variabel yang sedang diteliti.⁹ Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berupa tes unjuk kerja untuk mengumpulkan data tentang seberapa besar pengaruh media film animasi pada mata pelajaran SBDP kelas V untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di SDN Trans air bungin Kabupaten Musi Rawas. Tes unjuk kerja mengukur kreativitas menggambar peserta didik menggunakan rubrik penilaian hasil karya berdasarkan empat indikator kreativitas, yaitu *originality*, *flexibility*, *fluency*, dan *elaboration* dengan rentang skor 1-4 kategori skor kemudian di

⁸ Siregar, Liana Uli Valentina. Analisis Rubrik Penilaian Puisi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Semester II SMK Yapim Siak Hulu Tahun Ajaran 2019-2020. Diss. Universitas Islam Riau, (2021).

⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, (2016).

interpretasi ke nilai.¹⁰ Kemudian di sesuaikan dengan kebutuhan peneliti, dimana Peserta didik diminta membuat gambar pemandangan menggunakan teknik perspektif pada kertas gambar yang telah disediakan. Siswa dapat menggambar berbagai objek seperti gunung, rumah, pohon, jalan, sungai, atau objek lainnya sesuai dengan ide dan imajinasi masing-masing. Gambar dikembangkan dengan menambahkan variasi objek dan detail sehingga menghasilkan karya yang menarik dan rapi. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Unjuk kerja

Indikator Instrumen Unjuk Kerja (Y)				
No	Indikator	Sub indikator	Deskripsi	Skor
1	<i>Originality</i> (kebaruan)	Keunikan ide dalam gambar	Gambar menunjukkan gagasan yang tidak umum berbeda dari contoh.	1-4
2	<i>Flexibility</i> (keluwesan)	Variasi konsep atau sudut pandang	Mampu menampilkan variasi bentuk, tema, atau penyajian objek secara beragam	
3	<i>Fluency</i> (Kelancaran)	Kelancaran menuangkakan ide	Mampu mengasikkan banyak ide dalm satu tema	
4	<i>Elaboration</i> (rincian)	Kelengkapan detail gamabar	Mampu mengembangkan ide secara rinci, gambar memiliki detail yang jelas.	

Tabel 3.4
Pedoman Penskoran Unjuk Kerja

Indikator	Skor dan kriteria
<i>Originality</i> (kebaruan)	4: Ide sangat unik, berbeda dari karya teman, menunjukkan ciri khas pribadi 3: Ide cukup berbeda, ada unsur pengembangan 2: Ide kurang berbeda, masih mengikuti contoh umum 1: Ide meniru sepenuhnya contoh atau sangat umum
<i>Flexibility</i>	4: Menunjukkan banyak variasi bentuk, sudut pandang, atau

¹⁰ Suharsimi Arikunto, Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 35.

(keluwesan)	kombinasi objek 3: Ada beberapa variasi dalam penyajian objek 2: Variasi terbatas, hanya satu cara penyajian 1: Tidak ada variasi, kaku dan monoton
<i>Fluency</i> (Kelancaran)	4: Gambar selesai dengan komposisi lancar dan penuh tanpa keraguan 3: Gambar cukup lancar namun ada bagian kurang berkembang 2: Gambar kurang lengkap dan terkesan terhenti 1: Gambar tidak selesai atau sangat minim gagasan
<i>Elaboration</i> (rincian)	4: Sangat detail, ada tambahan unsur latar, tekstur, ekspresi, dan ornamen 3: Cukup detail dengan beberapa tambahan unsur 2: Detail terbatas hanya pada objek utama 1: Minim detail, gambar sangat sederhana. ¹¹
Jumlah 1-4 dengan total skor maksimal 16 $\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor l Total}}{\text{skor maksimal total}} \times 100$	

Tabel 3.5
Interpretasi Nilai Berdasarkan Rentang Skor

Nilai	Kategori	Interpretasi Kreativitas
0 – 60	Kurang kreatif	Tingkat kreativitas masih rendah. Peserta didik belum mampu mengekspresikan ide atau gagasan dengan jelas dalam karya, teknik menggambar masih minimal, dan perlu bimbingan lebih lanjut.
61 – 75	Cukup kreatif	Kreativitas mulai terlihat, peserta didik dapat mengekspresikan ide sederhana, Kreativitas cukup berkembang, mulai mampu menuangkan ide dalam bentuk gambar dengan lebih jelas, penguasaan teknik dasar sudah ada, namun masih ada ruang untuk penyempurnaan
76 – 85	Baik	Kreativitas terlihat jelas dan penguasaan teknik menggambar cukup baik. Ide yang ditampilkan dalam karya sudah matang dan peserta didik mampu memadukan bentuk, warna, serta detail secara baik.
95 – 98	Sangat kreatif . ¹²	Kreativitas tinggi, ide yang dikembangkan matang, eksekusi gambar rapi dan optimal. Peserta didik mampu mengekspresikan gagasan secara kreatif, inovatif, dan yang efektif.

¹¹ Nurdin, Aulia Evawani. "PENILAIAN KINERJA PADA PENDIDIKAN SENI RUPA." *Racana: Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya* 6.1 (2025).

¹² Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013).

F. Uji Coba Instrumen

Alat dan instrumen penelitian digunakan untuk mempermudah proses penelitian serta memperoleh data yang lebih tepat, lengkap, sistematis, dan mudah dianalisis.¹³

1. Uji Validitas

Sebelum instrumen diterapkan di lapangan, dilakukan evaluasi untuk menilai kelayakannya. Evaluasi ini berbentuk validasi isi, yaitu pengumpulan data dan masukan dari para ahli (validator) yang sesuai dengan bidang keahlian mereka. Validasi bertujuan untuk menentukan apakah instrumen dapat digunakan dalam penelitian. Tujuan utama dari proses ini adalah memastikan instrumen memiliki tingkat kelayakan yang memadai sehingga bisa diperbaiki sebelum digunakan. Dengan demikian, instrumen yang telah disusun diuji validitasnya oleh validator yang berkompeten di bidang terkait, yakni mereka yang memahami seni secara mendalam, yaitu Juli Ahmad M.Pd.

Tabel 3.6
Uji Validitas

No	r_{tabel}	r_{hitung}	N
1	0,361	0,695	<i>Valid</i>
2	0,361	0,742	<i>Valid</i>
3	0,361	0,656	<i>Valid</i>
4	0,361	836	<i>Valid</i>

Sumber Data: Excel

Kemudian terdapat pula uji validitas dengan menggunakan bantuan SPSS 22, sebagai berikut:

¹³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), hal 151

Tabel 3.7
Hasil Uji Validitas

No	<i>Pearson Correlation</i>	Sig. (2-tailed)	N
1	0,695	0,006	30
2	0,742	0,002	30
3	0,656	0,011	30
4	0,836	000	30

Sumber Data: SPSS 22

Sumber Berdasarkan hasil pengujian validitas pada Tabel 4.3 dan Tabel 4.4, diketahui bahwa seluruh item pernyataan memiliki nilai r_{hitung} lebih besar dibandingkan dengan r_{tabel} sebesar 0,361. Selain itu, hasil uji menggunakan SPSS menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) padamasing-masing item lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh butir pernyataan dalam instrumen penelitian dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pengumpulan data.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas suatu tes merupakan sebuah ketetapan untuk mengukur apa yang semestinya diukur. Reliabilitas secara garis besar memiliki makna kapanpun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama. Untuk mengukur reliabilitas tes hasil karya (Produk yang di hasilkan), digunakan rumus *Cronbach's Alpha*, yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

keterangan:

r_{11} = Reliabilitas

k = banyaknya butir soal yang valid σ_i^2

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varian skor tiap butir

σ_t^2 = varians total

Tabel 3.8
Hasil Uji reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.883	4

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0, .883 pada 4 butir pernyataan. Nilai tersebut telah melampaui batas minimum reliabilitas yaitu $0,883 > 0,70$ sehingga dapat dinyatakan 0, 883 1 lebih besar dari 0,70 bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi internal yang baik dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

G. Teknik analisis data

Analisis data merupakan kegiatan mengolah dan mengelompokkan data berdasarkan variabel penelitian maupun karakteristik responden. Data yang telah diperoleh kemudian disajikan dalam bentuk tabel sesuai dengan variabel yang diteliti dari seluruh responden. Selain itu, analisis data juga melibatkan proses perhitungan yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah penelitian serta menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Data yang diperoleh, khususnya terkait kreativitas menggambar dianalisis secara kuantitatif dengan tahapan sebagai berikut:

1. Uji Normalitas data

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel yang diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas data siswa dilakukan menggunakan metode *Shapiro*

Wilk. Metode tersebut dipilih karena jumlah sampel yang digunakan relatif kecil, yaitu kurang dari 100 responden. Adapun hipotesis yang digunakan dalam pengujian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Data *productive disposition* berdistribusi normal.

H_a : Data *productive disposition* tidak berdistribusi normal. dalam

Adapun rumusan uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* tercantum dibawah ini:¹⁴

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^n a_i (x_{n-i+1} - x_i)^2 \right] \text{ Dengan } D = \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

Keterangan:

T_3 = Uji *Shapiro Wilk*

a_i = Koefisien uji *Shapiro Wilk*

x_{n-i+1} = Data ke $n-i+1$

x_i = Data ke i

$\bar{x}$ = Rata-rata data

Kriteria pengambilan keputusan pada uji normalitas dengan bantuan

SPSS dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Apabila nilai signifikansi (Sig.) dari variabel lebih besar atau sama dengan 0,05, maka H_0 diterima, yang menunjukkan bahwa data penelitian memiliki distribusi normal.
- 2) Sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

Apabila hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, maka analisis data tidak dapat menggunakan uji statistik parametrik. Oleh karena itu, pengolahan data dilanjutkan dengan

¹⁴ Nadia Purnama Sari, Pengaruh Media Flash Start Liba (Lingkungan Indah, Bersih, dan Asri) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 115 Rejang Lebong, Skripsi IAIN Curup, 2023

menggunakan metode statistik nonparametrik yang lebih sesuai untuk data yang tidak memenuhi asumsi normalitas. Lalu uji selanjutnya menggunakan uji *wilconxon signed-Rank Test* uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara dua data yang berpasangan, misalnya nilai sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Melalui uji *Wilcoxon*, dapat diketahui apakah perlakuan yang diberikan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil yang diperoleh.

2. Uji wilconxon signed-Rank

Uji selanjutnya menggunakan *Wilcoxon*, di gunakan untuk mengetahui apakah perlakuan yang diberikan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil yang diperoleh, dari perlakuan film animasi untuk meningkatkan kreativitas menggambar.

Uji *Wilcoxon Signed-Rank* merupakan teknik analisis statistik non parametrik yang digunakan untuk membandingkan dua data yang berpasangan. Dalam penerapannya, uji *Wilcoxon Signed-Rank* biasanya digunakan pada penelitian yang melibatkan pengukuran sebelum dan sesudah suatu perlakuan pada kelompok yang sama. Jika nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari tingkat kesalahan yang ditetapkan (misalnya 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa perlakuan atau kondisi yang diuji memberikan pengaruh yang nyata. Oleh karena itu, metode ini banyak digunakan dalam penelitian sosial, pendidikan, kesehatan, maupun bidang lain yang memerlukan analisis data

berpasangan tanpa asumsi distribusi normal. Metode ini biasanya dipakai sebagai pengganti *paired sample t-test* apabila data yang dianalisis tidak memenuhi syarat distribusi normal. Dengan menggunakan uji ini, peneliti dapat mengetahui apakah terdapat perbedaan yang bermakna antara dua kondisi yang saling berkaitan, seperti hasil pengukuran sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*).¹⁵

Rumus:

$$W = \min(W^+, W^-)$$

Keterangan:

W^+ = Jumlah ranking dari selisih yang bertanda positif

W^- = Jumlah ranking dari selisih yang bertanda negative

W = Nilai statistik *Wilcoxon* yang digunakan untuk membandingkan dengan nilai tabel *Wilcoxon*

Sedangkan jika Sampel Besar (biasanya $n > 25$) Digunakan rumus Z hitung:

$$Z = \frac{W - n \frac{(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

Z = Nilai statistik uji yang digunakan untuk membandingkan dengan Z tabel (distribusi normal)

W = Nilai statistik *Wilcoxon* (nilai terkecil dari $W^+ + W^+$ dan $W^- - W^-$)

n = Jumlah pasangan data yang dianalisis (tidak termasuk selisih yang bernilai 0)

$n(n+1)/4$ = nilai rata-rata (mean) dari distribusi *Wilcoxon*

$(n(n+1)(2n+1)/24)$ = standar deviasi dari distribusi *Wilcoxon*

Nilai Z hitung kemudian dibandingkan dengan Z tabel:

Jika Z hitung $> Z$ tabel $\rightarrow H_0$ ditolak

Jika Z hitung $\leq Z$ tabel $\rightarrow H_0$ diterima

¹⁵ Fadilatunnisya, Filzah, et al. "Penggunaan uji wilcoxon signed rank test untuk menganalisis pengaruh tingkat motivasi belajar sebelum dan sesudah diterima di universitas impian." *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research* 2.1 (2024): 581-587.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran umum Objek Penelitian

SDN Trans Air Bungin adalah sekolah dasar negeri yang terletak di Desa Sukarena, Kecamatan sukakarya, Kabupaten musi rawas, provinsi suamatra selatan. Sekolah ini memiliki akses internet untuk menunjang proses belajar mengajar dan juga telah dilengkapi dengan sumber listrik dari PLN. Sekolah ini berkomitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas kepada seluruh siswa dan terus berupaya untuk meningkatkan fasilitas dan infrastruktur sekolah agar dapat menunjang proses belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan.

1. Sejarah SDN Trans Air Bungin

Sekolah ini berdiri sejak tahun 1985 dengan Surat Keputusan pendirian tertanggal 01-01-1985. SDN Trans Air Bungin memiliki luas tanah yang cukup luas, yaitu 8.610 meter persegi, yang menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah baik berbagai kegiatan pembelajaran, baik akademik maupun non-akademik sekolah ini mendapatkan akreditasi B berdasarkan Surat Keputusan No. 751/BAN-SM/SK/2019 yang diterbitkan pada tanggal 09-09-2019. sekolah ini beralamat di desa sukarena kec. Sukakarya Kab. Musi rawas . Setiap sekolah memiliki visi dan misi Adapun visi, misi sekolah trans air bungin yaitu:

Visi: Terciptanya lingkungan yang asri, indah, nyaman, aman dan sehat.

Misinya yaitu: Menciptakan lingkungan yang sehat dan menyenangkan, menanamkan rasa tanggung jawab antar warga sekolah dan

masyarakat, dan mendidik generasi bangsa yang bertakwa dan berakhlak mulia serta memiliki pengetahuan dan keterampilan mengelola sumber daya alam

Tujuan dari SDN Trans Air Bungin adalah untuk mewujudkan lingkungan sekolah yang bersih, asri, aman, dan nyaman sehingga dapat mendukung proses belajar mengajar yang berlangsung secara efektif. Lingkungan yang baik diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik serta memberikan rasa aman bagi seluruh warga sekolah dalam melaksanakan berbagai kegiatan pendidikan.¹

2. Tenaga Kependidikan di SDN Trans air Bungin Kab. Musi rawas

Tabel 4.9
Tenaga pendidik dan kependidikan SDN Trans Air Bungin

No	Nama	JK	Status kepegawaian	Jenis PTK
1	Paimin S.Pd	L	PNS	Kepsek
2	Arif Budi cahyono S.Pd	L	PNS	Guru kelas
3	Ahmad Sayid modi S.H,S.Pd.I	L	PPPK	Guru mapel
4	Destalia elfana S.Pd	P	PPPK	Guru kelas
5	Ayu Retno sari S.Pd	P	PPPK	Guru kelas
6	Bima Kusuma Adi S.Pd	L	PPPK	Guru kelas
7	Maskur Fatoni S.Pd	L	PPPK	Guru kelas
8	Dina Tri anggun S.Pd	P	PPPK	Guru kelas
9	Kurnia S.Pd	P	PPPK	Guru kelas
10	Anisa Nur Hasanah S.Pd	P	PPPK	Guru maple

¹ Dokumen sekolah Sdn trans air bungin

3. Keadaan siswa/i SDN Trans air bungin kab. Musi rawas

Jumlah siswa dan siswi di SDN trans air bungin kab. Musi rawas saat ini mencapai 167 orang informasi lebih detail dapat di lihat pada table berikut ini:

Tabel 4.10
Jumlah peserta didik berdasarkan jenis kelamin

Perempuan	Laki-Laki	Total
90	77	167

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Trans Air Bungin Kabupaten Musi Rawas tepatnya di Jl. Sukarena kec. Sukakarya, Kabupaten musu rawas Provinsi Sumatra selatan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *Pre-Experimental (One Group Pretest–Posttest Design)*. Sampel dalam penelitian ini yaitu 30 siswa sebagai kelas eksperimen.

a. Deskripsi data *Pretest dan Posttest* hasil karya siswa kelas eksperimen

Tabel 4.11
Daftar nilai Pretes hasil karya 30 siswa

No	Nama	Pretest	Nilai Akhir $\frac{\text{skor l Total}}{\text{skor maksimal total}} \times 100$
1	LA	9	56
2	QN	9	56
3	AR	10	62
4	DY	9	56
5	LE	6	37
6	AU	9	56
7	LI	6	37
8	KL	11	68
9	ER	12	75

10	AD	11	68
11	AM	6	37
12	BL	7	43
13	MR	5	31
14	SA	6	37
15	ZA	5	31
16	YH	11	68
17	BQ	6	37
18	SI	9	56
19	KR	9	56
20	SH	5	31
21	SY	11	68
22	AR	13	81
23	SO	8	50
24	AI	12	75
25	SL	12	75
26	SL	8	50
27	BQ	12	75
28	NAI	5	31
29	RE	6	37
30	PI	4	25
		Jumlah 249 Rata-rata 8,3	Jumlah 1.575 Rata-rata 52,5

Berdasarkan tabel 4.8 di atas diketahui kreativitas hasil karya siswa kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa ketika dilakukan pretest mendapatkan nilai rata-rata sebesar 8,3 dan Konversi ke persentase nilai 0–100 yang diperoleh nilai rata-rata 52,5 nilai tersebut tergolong dalam kategori rendah. Selanjutnya distribusi Frekuensi data Pretest kreativitas hasil karya dengan menggunakan program pembiasaan yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.12
Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen

Rentang kelas	Frekuensi (f)	Frekuensi komulatif (%)
25-34	5	16,7 %
35-44	7	23,3 %
45-54	2	6,7 %

55-64	7	23,3 %
65-74	4	13,3 %
75-84	5	16,7 %
Jumlah	30	100%

Tabel 4.13
Daftar nilai *Posttest* hasil karya 30 siswa

No	Nama	Posttest skor	$\frac{\text{Nilai akhir skor l Total}}{\text{skor maksimal total}} \times 100$
1	LA	14	87
2	QN	14	87
3	AR	13	81
4	DY	13	81
5	LE	15	93
6	AU	14	87
7	LI	14	87
8	KL	15	93
9	ER	14	87
10	AD	15	93
11	AM	14	87
12	BL	15	93
13	MR	15	93
14	SA	14	87
15	ZA	14	87
16	YH	15	93
17	BQ	12	75
18	SI	14	87
19	KR	12	75
20	SHD	12	75
21	SYO	14	87
22	AR	15	93
23	SO	12	75
24	AI	13	81
25	SL	14	87
26	SLN	15	93
27	BQS	12	75
28	NAI	13	81
29	RE	13	81
30	PI	14	87
		Jumlah 4,12 Rata-rata 13,73	Jumlah 2.613 Rata-rata 87,1

Tabel 4.14

Distribusi Frekuensi *Posttests* Kelas Eksperimen

Rentang kelas	Frekuensi (f)	Frekuensi komulatif (%)
75	5	16,7 %
81	5	16,7 %
87	11	36,7%
93	9	30%
Jumlah	30	100%

Sumber data: primer di olah

1. Uji deskriptif statistik

Tabel 4.15
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	30	25	81	52.17	16.721
Posttest	30	75	93	85.60	6.240
Valid N (listwise)	30				

Sumber data: SPSS 22

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, skor kreativitas sebelum perlakuan (pretest) memiliki nilai minimum 25, maksimum 81, dengan rata-rata 52,17 dan standar deviasi 16,721. Setelah menonton film animasi (posttest), skor kreativitas meningkat dengan nilai minimum 75, maksimum 93, rata-rata 85,60, dan standar deviasi 6,240. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor kreativitas setelah diberikan perlakuan.

2. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas difokuskan pada hasil belajar siswa pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Data yang dianalisis berasal dari nilai pretest dan posttest sebagai dasar dalam pengambilan keputusan.

Karena jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 responden (kurang dari 50), maka pengujian normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk. Uji ini dilakukan pada taraf signifikansi 5% (0,05). Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Proses pengujian dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 22.

Tabel 4.16
Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.184	30	.011	.924	30	.034
posttest	.255	30	.000	.852	30	.001

a. Lilliefors Significance Correction

sumber data: SPSS 22

Uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data *pretest* memiliki nilai signifikansi 0,034 dan *posttest* 0,001, keduanya lebih kecil dari 0,05. Hal ini menandakan bahwa data tidak berdistribusi normal, sehingga analisis selanjutnya menggunakan uji nonparametrik, yaitu *Wilcoxon Signed-Rank Test* berikut.

3. Pengujian Hipotesis

b. Uji Wilcoxon Signed-Rank Test

Tabel 4.17
Wilcoxon Signed-Rank Test

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest – Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
pretest Positive Ranks	29 ^b	15.00	435.00
Ties	1 ^c		
Total	30		

Test Statistics^a

	Posttest – pretest
Z	-4.712 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Sumber data: SPSS 22

Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan bahwa dari 30 peserta, 29 peserta memiliki skor posttest lebih tinggi dari pada pretest, satu peserta tidak mengalami perubahan, dan tidak ada peserta yang skor posttest-nya lebih rendah dari pretest. Statistik Z diperoleh sebesar -4,712 dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa film animasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas menggambar peserta didik. Dengan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Penolakan H_0 menunjukkan bahwa pemberian perlakuan berupa penggunaan film animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas menggambar peserta didik.

4. Rekapitulasi hasil penelitian

Deskriptif Data: Terjadi peningkatan skor kreativitas dari *pretest* (Mean=52,17) menjadi *posttest* (Mean=85,60). Normalitas data *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal, sehingga uji hipotesis menggunakan Wilcoxon Signed-Rank Test. Hasil Hipotesis: Nilai $Z=-4,712$ dengan $p=0,000 < 0,05 \rightarrow H_0$ ditolak, H_1 diterima. Artinya, film animasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas menggambar.

C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat apakah ada pengaruh penggunaan film animasi untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di SDN Trans Air Bungin Kabupaten Musi Rawas. Hasil penelitian ini akan dibahas sebagai berikut:

1. Kreativitas menggambar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan film animasi

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, terlihat bahwa skor kreativitas menggambar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan setelah diberikan perlakuan berupa media film animasi. Pada *pretest*, skor kreativitas peserta memiliki rata-rata 52,17, dengan rentang nilai antara 25 hingga 81. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas peserta sebelum diberikan perlakuan masih berada pada kategori sedang hingga rendah, dan variasi skor antar peserta cukup besar, yang tercermin dari standar deviasi sebesar 16,72.

Setelah peserta menonton film animasi dan mengikuti proses pembelajaran, skor posttest meningkat dengan rata-rata 85,60, serta rentang nilai antara 75 hingga 93. Peningkatan rata-rata yang cukup signifikan ini juga disertai dengan standar deviasi yang lebih kecil, yaitu 6,24, yang menunjukkan bahwa skor peserta menjadi lebih homogen setelah diberikan perlakuan. Secara deskriptif, perbedaan ini memberikan indikasi awal bahwa media film animasi mampu meningkatkan kreativitas menggambar peserta didik.

Temuan penelitian ini sejalan dengan konsep kreativitas yang dikemukakan oleh Munandar, yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan gagasan atau ide yang baru serta mampu mengombinasikan berbagai unsur menjadi sesuatu yang berbeda dari sebelumnya.² Dalam konteks pembelajaran menggambar, kreativitas dapat terlihat dari kemampuan peserta didik dalam menciptakan ide gambar yang bervariasi, mengembangkan bentuk gambar, serta menggunakan warna secara lebih beragam. Melalui penggunaan media film animasi, peserta didik memperoleh rangsangan visual yang dapat memunculkan ide baru sehingga mereka lebih mudah mengembangkan kreativitas dalam karya gambar yang dibuat.

Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori kreativitas yang dikemukakan oleh Guilford. Menurut Guilford, kreativitas berkaitan dengan kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan untuk

² pembelajaran team based project pada mata kuliah desain komunikasi visual." Jurnal Ilmiah Dikdaya 12.1 (2022): 268-273.

menghasilkan berbagai kemungkinan jawaban atau solusi terhadap suatu permasalahan.³ Dalam kegiatan menggambar, kemampuan berpikir divergen terlihat ketika peserta didik mampu mengembangkan berbagai ide gambar yang berbeda serta menambahkan berbagai unsur dalam karya mereka. Penggunaan film animasi sebagai media pembelajaran memberikan contoh visual yang beragam sehingga dapat merangsang kemampuan berpikir divergen peserta didik.

Selanjutnya, teori kreativitas yang dikemukakan oleh Torrance juga mendukung hasil penelitian ini. Torrance menjelaskan bahwa kreativitas dapat dilihat melalui beberapa indikator, seperti kelancaran dalam menghasilkan ide, keluwesan dalam mengembangkan gagasan, serta kemampuan menghasilkan ide yang unik atau orisinal.⁴ Dalam penelitian ini, setelah peserta didik diberikan pembelajaran menggunakan media film animasi, terlihat adanya peningkatan pada aspek-aspek tersebut. Peserta didik mampu menghasilkan gambar yang lebih beragam, menggunakan warna yang lebih variatif, serta menambahkan berbagai objek yang sebelumnya tidak muncul pada hasil gambar mereka.

³ Arifin, Ilfiana Firzaq, and Rina Rohmawati. "Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama (SMP)." *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual* 9.4 (2025): 968-982.

⁴ Wijayanti, Catur Menik. *Analisis Kemampuan Kreativitas dan Keterampilan Sosial Dalam Pembelajaran Melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia Dini di TK Islam Terpadu Harapan Bunda Purwokerto*. MS thesis. Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia), (2024).

2. Pengaruh film animasi Terhadap Kreatiivitas menggambar peserta didik Pada Mata Pelajaran Sbdp Kelas V di SDN Trans Air Bungin Kabupaten Musi Rawas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan film animasi dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) memberikan dampak positif terhadap kreativitas menggambar peserta didik kelas V di SDN Trans Air Bungin Kabupaten Musi Rawas. Film animasi yang digunakan dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik lebih aktif dan bersemangat ketika mengikuti kegiatan pembelajaran menggambar. Sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media film animasi, kreativitas menggambar peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil gambar yang dibuat oleh siswa yang masih sederhana, penggunaan warna yang kurang bervariasi, serta ide gambar yang masih terbatas. Selain itu, sebagian peserta didik merasa kurang percaya diri dengan hasil gambar mereka sehingga kurang berani untuk mengembangkan imajinasi dalam menggambar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan sebelumnya belum sepenuhnya mampu merangsang kreativitas siswa.

Setelah proses pembelajaran menggunakan media film animasi dilaksanakan, terlihat adanya perubahan yang cukup signifikan pada hasil karya gambar peserta didik.

Hasil analisis menunjukan adanya peningkatan yang cukup besar pada kemampuan siswa dalam menghasilkan karya gambar sebelum dan

sesudah perlakuan menggunakan film animasi. Pengujian hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon* yang memperoleh nilai $Z = -4,712$ dengan tingkat signifikan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 di tolak dan H_1 di terima. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media film animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas menggambar peserta didik.

Film animasi yang menampilkan gambar bergerak, warna yang menarik, serta alur cerita yang mudah dipahami dapat memberikan rangsangan visual kepada siswa. Melalui rangsangan tersebut, peserta didik memperoleh inspirasi dalam menentukan ide gambar, memilih warna, serta menambahkan berbagai objek dalam karya yang mereka buat. Penggunaan film animasi juga membantu siswa memahami bagaimana sebuah gambar dapat dikembangkan menjadi lebih menarik dan kreatif. Film animasi memberikan contoh visual yang dapat memicu imajinasi siswa tanpa harus membatasi kebebasan mereka dalam berkarya. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya meniru gambar yang ada, tetapi mampu mengembangkan gagasan mereka sendiri dalam bentuk karya gambar yang lebih variatif.⁵

Selain itu, media film animasi juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Ketika pembelajaran disajikan dengan media yang menarik, siswa cenderung lebih fokus dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik lebih aktif bertanya, berdiskusi, serta menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan menggambar

⁵ Sriati, Sriati. "Pemanfaatan Film Animasi 3D dalam Pembelajaran Menggambar Ilustrasi di Kelas VIIIC SMP Negeri 9 Kota Mojokerto Tahun Pelajaran 2017-2018." *Nuris Journal of Education and Islamic Studies* 1.2 (2021): 116-130.

yang diberikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis visual seperti film animasi sangat relevan diterapkan pada siswa sekolah dasar. Pada usia tersebut, peserta didik cenderung lebih mudah memahami informasi melalui gambar, warna, dan gerakan. Oleh karena itu, film animasi dapat menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran sekaligus merangsang perkembangan kreativitas siswa.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan media film animasi terhadap kreativitas menggambar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa film animasi dalam pembelajaran inovatif dan menarik sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Dengan memanfaatkan media yang tepat, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif serta mampu mengembangkan potensi kreativitas peserta didik secara optimal.

Dengan demikian, penggunaan media film animasi dalam pembelajaran SBDP dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas menggambar siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai sumber inspirasi yang dapat membantu siswa mengembangkan ide, imajinasi, serta kemampuan berekspresi melalui karya seni.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan film animasi terhadap kreativitas menggambar peserta didik pada mata pelajaran SBDP kelas V di SDN Trans Air Bungin Kabupaten Musi Rawas, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kreativitas menggambar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan film animasi. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, terlihat bahwa skor kreativitas menggambar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan setelah diberikan perlakuan berupa film animasi. Pada *pretest*, menunjukkan bahwa tingkat kreativitas peserta sebelum diberikan perlakuan masih berada pada kategori sedang hingga rendah, dan variasi skor antar peserta cukup besar, yang tercermin dari standar deviasi. Setelah peserta menonton film animasi dan mengikuti proses pembelajaran, skor *posttest* meningkat. Peningkatan rata-rata yang cukup signifikan, ini juga disertai dengan standar deviasi yang lebih kecil, yang menunjukkan bahwa skor peserta menjadi lebih homogen setelah diberikan perlakuan.
2. Pengaruh film animasi terhadap kreativitas menggambar peserta didik pada mata pelajaran SBDP kelas V di SDN Trans Air Bungin Kabupaten Musi Rawas. Uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data *pretest* memiliki nilai signifikansi kedua-duanya lebih kecil dari 0,05. Hal ini menandakan bahwa data tidak berdistribusi normal, sehingga analisis selanjutnya menggunakan uji nonparametrik, yaitu Wilcoxon Signed-Rank

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang cukup besar pada kemampuan siswa dalam menghasilkan karya gambar sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan film animasi. Pengujian hipotesis menggunakan uji sehingga, H_0 di tolak dan H_1 di terima. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media film animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas menggambar peserta didik. Sehingga terdapat pengaruh penggunaan film animasi terhadap kreativitas menggambar peserta didik pada mata pelajaran SBDP kelas V di SDN Trans Air Bungin Kabupaten Musi Rawas. Dengan demikian, film animasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.

B. Saran

1. Bagi Guru

Diharapkan dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang inovatif, salah satunya film animasi, untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media yang tepat dapat membantu meningkatkan motivasi belajar serta mengembangkan kreativitas peserta didik.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas dan sarana pendukung yang memadai agar guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide dan imajinasi mereka melalui kegiatan menggambar. Dengan terus berlatih dan berkreasi, kemampuan kreativitas siswa akan berkembang dengan lebih baik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan kreativitas maupun kemampuan belajar peserta didik pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abnisa, A. P. (2017). Konsep pendidik dan peserta didik dalam perspektif Al-Qur'an. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 18(1), 67–81.
- Alessandro, Y. A., dkk. (2025). Implementasi prinsip appeal, exaggeration, dan squash & stretch dalam video animasi edukasi gizi "MIGI: Makan Minum Bergizi". *Nusantara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 540–554.
- Aldo, A. S. H., Nafsika, S. S., & Salman. (2023). Film sebagai media dalam mengubah cara pandang manusia dalam prinsip kemanusiaan. *Irama: Jurnal Seni Desain dan Pembelajarannya*, 5(1), 9–14.
- Alfianti, E., & Kartikasari, W. (2023). Pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar pada pembelajaran SBDP siswa kelas V SD Inpres 3/77 Data Kecamatan Mare Kabupaten Bone. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 1(2), 127–134.
- Alfatra, F. F., Suminto, M., & Purwacandra, P. P. (2019). Penciptaan film animasi "Chase!" dengan teknik digital drawing. *Journal of Animation and Games Studies*, 5(1), 33–56.
- Amaliana, D. I. (2022). Pesan moral film animasi Nussa dan Rara pada YouTube Nussa Official. *DIGICOM: Jurnal Komunikasi dan Media*, 2(3), 68–74.
- Amin, N. F., dkk. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1).
- Apriani, C. K. F., Julia, J., & Syahid, A. A. (2017). Pengaruh penggunaan media film animasi terhadap kreativitas menggambar ilustrasi pada pembelajaran seni rupa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 561–570.
- Apriani Safitri, & Kabiba. (2020). Penggunaan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 3 Ranomeeto. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(1).
- Arifin, I. F., & Rohmawati, R. (2025). Penerapan model project based learning untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 9(4), 968–982.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fatmawati. (2022). Kreativitas dan intelegensi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5).
- Fadilatun nisyah, F., dkk. (2024). Penggunaan uji Wilcoxon signed rank test untuk menganalisis pengaruh tingkat motivasi belajar sebelum dan sesudah diterima di universitas impian. *Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 581–587.

- Fitri, H., dkk. (2022). Analisis pembelajaran SBDP menggunakan model project based learning terhadap kreativitas peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2).
- Hanandry, T. (2019). Ilustrasi sebagai bahasa komunikasi audio visual film, televisi dan animasi. *CandraRupa: Journal of Art, Design, and Media*, 1(1), 28–31.
- Hasbullah. (2017). *Dasar-dasar ilmu pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Holida, S. M., Alawiyah, T., & Sutisna, H. (2014). Penerapan animasi interaktif dalam pengenalan aksara Sunda. *Jurnal Informatika*, 1(2).
- Indayana, N. F. (2024). Pengaruh film animasi terhadap perilaku moral anak usia 5–6 tahun di TK As-Saffar.
- Indrawijaya, S., & Siregar, A. P. (2022). Peningkatan kreativitas melalui penerapan pembelajaran team based project pada mata kuliah desain komunikasi visual. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 12(1), 268–273.
- Kadiasti, R., Nathiania, N. V., & Haryadi, T. (2023). Kaitan intensitas visual dengan penceritaan dalam perancangan film animasi. *Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi*, 6.
- Khofifah, I. P., dkk. (2023). Penerapan seni tari pada mata pelajaran SBDP di sekolah dasar. *Jurnal Tari, Teater, dan Wayang*, 6(2).
- Laudon, G. H., & Deininger, G. M. (2016). Respon fisiologis saat berpikir divergen. *Jurnal Ilmu Perilaku dan Otak*, 6(1).
- Lutfia, A., dkk. (2022). Kegiatan menggambar sebagai media dalam mengasah kreativitas siswa-siswi sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*.
- Makbul, M. (2021). *Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian*.
- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Metodik Didaktik*, 9(2), 25–33.
- Nurdin, A. E. (2025). Penilaian kinerja pada pendidikan seni rupa. *Racana: Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya*, 6(1).
- Pebrianty, R. D., & Pamungkas, J. (2023). Menggambar sebagai alternatif pendekatan konsepsi pendidikan seni rupa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 536–547.
- Prayitno. (2021). Tolok ukur penilaian ekspresi gambar anak usia dini usia 4–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Rahmatullah, M. (2011). Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 178–186.
- Riyanti, B. P. D. (2019). *Kreativitas dan inovasi di tempat kerja*. Jakarta: Unika Atma Jaya.
- Sadiman, A. S. (2018). *Media pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sandi, S. (2021). Pemanfaatan film animasi sebagai media pembelajaran anak berbasis FlashMX. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 12(2), 144–151.

- Sanjaya, W. (2016). Strategi pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Sari, Y., Mayar, F., & Desyandri. (2023). Pengaruh pembelajaran seni terhadap perkembangan kreativitas anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2).
- Selviana, S., & Septiyanti, N. (2022). Motivasi belajar penggunaan internet dan kreativitas dalam mengerjakan tugas sekolah pada siswa SMA 24 Jakarta. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Pengembangan SDM*, 10(2).
- Siskowati, E., & Prastowo, A. (2022). Pembentukan kreativitas melalui pembelajaran SBdP kelas III pada materi menggambar di sekolah dasar. *Pedagogos: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 42–47.
- Sugiyono. (2008). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Wahab, A., Junaedi, & Azhar, M. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045.
- Waliulu, Y. S., dkk. (2024). TV dan film. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Wijanarko, A. (2020). Implementasi prinsip animasi straight ahead action pada karakter hewan berbasis animasi 2D. *Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 1(1), 75.
- Wijayanti, C. M. (2024). Analisis kemampuan kreativitas dan keterampilan sosial dalam pembelajaran melalui media loose parts pada anak usia dini (Tesis). Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri.
- Widiyaningrum, W., & Harnanik. (2016). Pengaruh kreativitas belajar siswa pada pembelajaran produktif pemasaran. *Economic Education Analysis Journal*, 5(3).
- Yulia, dkk. (2024). Konsep peserta didik dalam pandangan pendidikan Islam: Sebuah tinjauan konseptual. *Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, dan Konseling Islam*, 7(1).

L
A
M
P
I
R
A
N

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

PEMERINTAH KABUPATEN MUSI RAWAS
DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. Pangeran M. Amin Komplek Perkantoran Pemerintah Kabupaten Musi Rawas 31661
 Telp/Faxs.07334540016 E-Mail dpmtsp.kab.musirawas@oss.go.id website:dpmtspmusirawaskab.go.id
 MUARA BELITI

REKOMENDASI PENELITIAN/SURVEI/RISET
 NOMOR : 503/ IIb /IP/DPMTSP/XII/2025

Membaca : 1. Surat dari Wakil Dekan I IAIN Curup Nomor 1985 /In.34/FT/PP.00.9/12/2025 Tanggal 02 Desember 2025
 Perihal : **IZIN PENELITIAN**

Mengingat : 1. Undang-Undang RI Nomor 28 Tahun 1959 tentang Pembentukan Daerah Tingkat II dan Kotapraja di Sumatera Selatan;
 2. Peraturan Presiden RI Nomor 97 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
 3. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
 4. Peraturan Daerah Kabupaten Musi Rawas Nomor 10 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kabupaten Musi Rawas;
 5. Peraturan Bupati Musi Rawas Nomor 61 Tahun 2016 tentang Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Musi Rawas;
 6. Peraturan Bupati Musi Rawas Nomor 35 Tahun 2022 tentang Pendelegasian Wewenang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko dan Non Perizinan kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Musi Rawas.

Memperhatikan : Proposal yang bersangkutan.

DIBERIKAN REKOMENDASI KEPADA :

Nama : RISDIANA
 NIM : 21591178
 Program Pendidikan : Strata Satu (S1)
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Penelitian : Pengaruh Film Animasi Pada Mata Pelajaran SBDP Kelas V Untuk Meningkatkan Kreativitas Menggambar Peserta Didik di SDN Trans Air Bungin Kabupaten Musi Rawas
 Lokasi Penelitian : SDN Trans Air Bungin Kabupaten Musi Rawas
 Lama Penelitian : 02-12-2025 s.d 02-03-2026
 Peserta : -
 Penanggung Jawab : Wakil Dekan I IAIN Curup
 Maksud/Tujuan : Penyusunan Skripsi

Akan melakukan Penelitian/Survey/Riset dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Sepanjang kegiatan penelitian menghormati segala peraturan dan ketentuan serta mengindahkan adat istiadat yang berlaku di daerah setempat.
2. Tidak dibenarkan melakukan kegiatan Penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan Judul Penelitian.
3. Kepada yang bersangkutan selesai kegiatan tersebut agar melaporkan hasil Penelitian Kepada Bupati Musi Rawas c.q. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Musi Rawas.

Ditetapkan : Muara Beliti
 Pada tanggal : 02 Desember 2025

a.n. **Bupati Musi Rawas**
 P.t. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Musi Rawas,



Heru Julius Pratama, S.STP.,M.A.P
 Pembina
 NIP. 19910702 201206 1 001

Tembusan disampaikan kepada Yth:

1. Bupati Musi Rawas di Muara Beliti (sebagai laporan).
2. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Musi Rawas.
3. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kabupaten Musi Rawas.
4. Wakil Dekan I IAIN Curup
5. Kepala SDN Trans Air Bungin Kabupaten Musi Rawas.
6. Arsip.

Lampiran 2. Surat Selesai Penelitian

 **PEMERINTAHAN KABUPATEN MUSI RAWAS**
DINAS PENDIDIKAN
SDN TRAS AIR BUNGIN
JL. SUKARENA KEC. SUKAKARYA KAB. MUSI RAWAS KODE POS 31664

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
No : 05 /SDNTAB/II/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **PAIMIN S.Pd**
NIP : 196701061992101001
Jabatan : kepala sekolah

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : **RISDIANA**
NIM : 21591178
Asal perguruan tinggi : iain curup
Jurusan : pendidikan guru madrasah ibtidaiyah

Nama tersebut diatas memang benar telah melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "pengaruh film animasi pada mata pelajaran sbdp kelas v untuk meningkatkan kreativitas menggambar peserta didik di SDN Tras Air Bungin Kabupaten musu rawas 18 desember 2025- 10 februari 2026

Demikian surat keteangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Senin, 10 februari 2026
Kepala sekolah SDN Tras Air Bungin


PAIMIN S. Pd
Nip. 196701061992101001

LAMPIRAN 3. SK Pembimbing

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBIYAH Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010 Fax. (0732) 21010 Homepage http://www.iaincurup.ac.id E-Mail : admin@iaincurup.ac.id	
KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH Nomor : 292 Tahun 2025 Tentang PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP	
Menimbang	a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ; b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
Mengingat	1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ; 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup; 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup; 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi; 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022,tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026. 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
Memperhatikan	1. Permohonan Sdr. Risdiana tanggal 22 April 2025 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi 2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 27 Februari 2025 M E M U T U S K A N :
Menetapkan	
Pertama	1. Dr. Edi Wahyudi ,M.Pd 197303131997021001 2. Jauhari Kumara Dewi, M.Pd 199108242020122005
	Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa : N A M A : Risdiana N I M : 21591178 JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Media Animasi Drawing dengan Model PJBK pada Mata Pelajaran SBDP Kelas V untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir dan Kreatif Peserta Didik di SDN Transairbungin Kabupaten Musirawas
Kedua	Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
Ketiga	Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
Keempat	Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
Kelima	Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
Keenam	Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
Ketujuh	Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;
Ditetapkan di Curup, Pada tanggal 22 April 2025  Dekan Sutarna	
Tembusan : 1. Rektor 2. Bendahara IAIN Curup	

Lampiran 4. Tabel R

$df = (N - 2)$	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254

Lampiran 5. Uji Validitas & Reliabilitas

Correlations

		Y1	Y2	Y3	Y4	TOTAL
Y1	Pearson Correlation	1	.607**	.618**	.739**	.855**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30
Y2	Pearson Correlation	.607**	1	.648**	.597**	.812**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.001	.000
	N	30	30	30	30	30
Y3	Pearson Correlation	.618**	.648**	1	.747**	.875**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	30	30	30	30	30
Y4	Pearson Correlation	.739**	.597**	.747**	1	.908**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000		.000
	N	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	.855**	.812**	.875**	.908**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.883	4

Lampiran 6. *Pretes* Nilai Unjuk Kerja siswa

Nama	KEBARUAN	KELUWESAN	KELANCARAN	RINCIAN	skor pretes	Nilai
LA	2	2	2	3	9	56
QN	3	2	2	2	9	56
AR	3	2	3	2	10	62
DY	2	2	3	2	9	56
LE	2	1	2	1	6	37
AU	2	2	3	2	9	56
LI	2	1	2	1	6	37
KL	3	2	3	3	11	68
ER	3	3	3	3	12	75
AD	3	2	3	3	11	68
AM	2	2	1	1	6	37
BL	2	2	2	1	7	43
MR	2	1	1	1	5	31
SA	2	1	2	1	6	37
ZA	2	1	1	1	5	31
YH	3	2	3	3	11	68
BQ	2	2	1	1	6	37
SI	3	2	2	2	9	56
KR	3	1	2	3	9	56
SHD	1	1	2	1	5	31
SYO	3	2	3	3	11	68
AR	4	3	3	3	13	81
SO	2	2	2	2	8	50
AI	3	3	3	3	12	75
SL	3	3	3	3	12	75
SLN	3	3	3	3	12	50
BQS	2	1	1	1	5	75
NAI	1	2	2	1	6	31
RE	2	1	2	3	8	37
PI	1	1	1	1	4	25

Lampiran 7. Posttest Nilai Unjuk Kerja siswa

NAMA	KEBARUAN	KELUWESAN	KELANCARAN	RINCIAN	skor postes	Nilai
LA	4	3	4	3	14	87
QN	4	3	4	3	14	87
AR	3	3	4	3	13	81
DY	3	3	4	3	13	81
LE	4	4	4	3	15	81
AU	4	3	4	3	14	93
LI	4	3	4	3	14	87
KL	4	4	4	3	15	87
ER	4	3	4	3	14	93
AD	4	4	4	3	15	87
AM	4	3	4	3	14	93
BL	4	4	4	3	15	87
MR	4	4	4	3	15	93
SA	4	3	4	3	14	93
ZA	4	4	3	3	14	87
YH	4	4	4	3	15	87
BQ	3	3	3	3	12	93
SI	4	3	4	3	14	75
KR	3	3	3	3	12	87
SHD	4	2	3	3	12	75
SYO	4	3	4	3	14	75
AR	4	4	4	3	15	87
SO	3	3	3	3	12	75
AI	3	3	4	3	13	81
SL	4	3	4	3	14	87
SLN	4	4	4	3	15	93
BQS	3	3	3	3	12	75
NAI	4	3	3	3	13	81
RE	4	3	3	3	13	81
PI	3	4	4	3	14	87

LAMPIRAN 8. Lembar Validasi

SURAT PERNYATAAN VALIDITAS
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Juli ahmad M.Pd

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : RISDIANA

Nim : 21591178

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

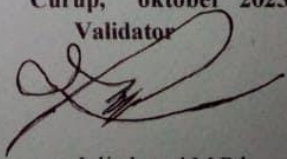
Judul : **PENGARUH FILM ANIMASI PADA MATA PELAJARAN SBDP
KELAS V UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS
MENGGAMBAR PESERTA DIDIK DI SDN TRANS AIRBUNGIN
KABUPATEN MUSI RAWAS**

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan:

☐ Layak digunakan

☒ Layak digunakan dengan perbaikan

☐ Tidak layak digunakan

Curup, oktober 2025
Validator

Juli ahmad M.Pd
NIP: 196707091997031004

Nama Validator : Juli ahmad M.Pd

Judul : Pengaruh film animasi pada mata pelajaran sbdp kelas V untuk meningkatkan kreativitas menggambar peserta didik di SDN trans air bungin kabupaten musi rawas

Petunjuk:

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai instrumen penelitian dengan aspek-aspek yang diberikan.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia dengan skala skor sebagai berikut:
 - 5 : Sangat Baik
 - 4 : Baik
 - 3 : Cukup
 - 2 : Kurang
 - 1 : Sangat Kurang
3. Komentar dan saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi, diucapkan terimakasih.

No	Aspek yang Diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian indikator dengan tujuan penelitian		✓			
2	Kejelasan bahasa dan kalimat dalam indicator		✓			
3	Kelayakan indikator untuk diamati pada siswa		✓			
4	Keterukuran/kepraktisan pengisian Instrument		✓			
5	Kelengkapan cakupan aspek yang diamati	✓				
Jumlah						

Komentar dan Saran Perbaikan

Sudah Baik, ada pengurangan format penulisan pada point garis (no. 5)
Silahkan dipergunakan instrumentnya.

LAMPIRAN 9. Surat Keterangan Uji Coba

...hasilkan karya yang...

SURAT KETERANGAN UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

Musi Rawas, 18 desember 2025

Kepada YTH
Ka. SDN Trans Air Bungin
Di tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

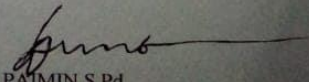
Yang bertanda tangan di bawah ini kepala sekolah SDN trans air bungin
Menerangkan bahwa:

Nama : Risdiana
NIM : 21591178
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Pengaruh Film animasi pada mata pelajaran SBDP kelas V
untuk meningkatkan kreativitas menggambar peserta didik di
SDN Trans Air Bungin Kabupaten Musi rawas

Telah melaksanakan uji instrumen penelitian di sekolah SDN Trans Air Bungin kabupaten
musi rawas .

Demikian surat keterangan ini saya buat, Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih

Mengetahui, SDN Trans Air Bungin
Kepala sekolah


PATMIN S. Pd
NIP. 196701061992101001

LAMPIRAN 10. Kisi-kisi Unjuk Kerja

Indikator Instrumen Unjuk Kerja (Y)				
No	Indikator	Sub indikator	Deskripsi	Skor
1	<i>Originality</i> (kebaruan)	Keunikan ide dalam gambar	Gambar menunjukkan gagasan yang tidak umum berbeda dari contoh.	1-4
2	<i>Flexibility</i> (keluwesan)	Variasi konsep atau sudut pandang	Mampu menampilkan variasi bentuk, tema, atau penyajian objek secara beragam	
3	<i>Fluency</i> (Kelancaran)	Kelancaran menuangkan ide	Mampu menghasilkan banyak ide dalam satu tema	
4	<i>Elaboration</i> (rincian)	Kelengkapan detail gambar	Mampu mengembangkan ide secara rinci, gambar memiliki detail yang jelas.	

Indikator	Skor dan kriteria
<i>Originality</i> (kebaruan)	4: Ide sangat unik, berbeda dari karya teman, menunjukkan ciri khas pribadi 3: Ide cukup berbeda, ada unsur pengembangan 2: Ide kurang berbeda, masih mengikuti contoh umum 1: Ide meniru sepenuhnya contoh atau sangat umum
<i>Flexibility</i> (keluwesan)	4: Menunjukkan banyak variasi bentuk, sudut pandang, atau kombinasi objek 3: Ada beberapa variasi dalam penyajian objek 2: Variasi terbatas, hanya satu cara penyajian 1: Tidak ada variasi, kaku dan monoton
<i>Fluency</i> (Kelancaran)	4: Gambar selesai dengan komposisi lancar dan penuh tanpa keraguan 3: Gambar cukup lancar namun ada bagian kurang berkembang 2: Gambar kurang lengkap dan terkesan terhenti 1: Gambar tidak selesai atau sangat minim gagasan
<i>Elaboration</i> (rincian)	4: Sangat detail, ada tambahan unsur latar, tekstur, ekspresi, dan ornamen 3: Cukup detail dengan beberapa tambahan unsur 2: Detail terbatas hanya pada objek utama 1: Minim detail, gambar sangat sederhana.

Nilai	Kategori	Interpretasi Kreativitas
0 – 60	Kurang kreatif	Tingkat kreativitas masih rendah. Peserta didik belum mampu mengekspresikan ide atau gagasan dengan jelas dalam karya, teknik menggambar masih minimal, dan perlu bimbingan lebih lanjut.
61 – 75	Cukup kreatif	Kreativitas mulai terlihat, peserta didik dapat mengekspresikan ide sederhana, Kreativitas cukup berkembang, mulai mampu menuangkan ide dalam bentuk gambar dengan lebih jelas, penguasaan teknik dasar sudah ada, namun masih ada ruang untuk penyempurnaan
76 – 85	Baik	Kreativitas terlihat jelas dan penguasaan teknik menggambar cukup baik. Ide yang ditampilkan dalam karya sudah matang dan peserta didik mampu memadukan bentuk, warna, serta detail secara baik.
95 – 98	Sangat kreatif	Kreativitas tinggi, ide yang dikembangkan matang, eksekusi gambar rapi dan optimal, kreatif, inovatif, dan yang efektif.

LAMPIRAN 11. Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

SBDP KELAS V

INFORMASI UMUM	
Nama Penyusun	Risdiana
Instansi	: SDN Trans air bungin
Jenjang sekolah	: Sekolah dasar
Mata pelajaran	: SBDP
Semester	: ganjil
Fase/kelas	: C/5
Tema	: Menggambar ekspresif dengan prinsip keseimbangan
Alokasi waktu	: 2x35
A. CP DAN ATP	
CP (Capaian pembelajaran)	
1. peserta didik mampu mengespresikan ide, perasaan dan pengalaman melalui karya seni rupa dengan memanfaatkan unsur dan prinsip seperti bentuk, warna dan komposisi dan keseimbangan	
ATP (Akhir tujuan pembelajaran)	
1. Peserta didik mengamati film animasi sebagai stimuli ide menggambar	
2. Peserta didik mengidentifikasi unsur gambar dan prinsip keseimbangan dari tayangan	
3. Peserta didik membuat gambar ekspresif berdasarkan intajinasi setelah	

menonton

4. Peserta didik mempresentasikan dan menghargai karya teman

B. Tujuan pembelajaran

C. Profil pelajar pancasila

- Bernalar kritis : Peserta didik mampu mengamati tayangan film animasi, memahami pesan atau suasana dalam animasi, serta menentukan objek yang akan digambar secara logis dan terencana.
- Mandiri: Peserta didik mampu mengerjakan tugas menggambar secara mandiri, mengembangkan ide sendiri, dan menyelesaikan karya hingga selesai.
- Gotong royong : Peserta didik mampu saling menghargai karya teman, memberikan tanggapan secara positif, serta bekerja sama selama proses pembelajaran.
- Kreatif: Peserta didik mampu mengembangkan ide dan imajinasi setelah menonton film animasi kemudian menuangkannya dalam bentuk gambar ekspresif dengan memperhatikan prinsip keseimbangan.

D. Tujuan pembelajaran

1. Menjelaskan pengertian gambar ekspresif, dan mengidentifikasi prinsip keseimbangan dalam karya
2. Mengembangkan imajinasi setelah menonton film animasi dan membuat gambar ekspresif dengan komposisi

E. SARANA DAN PRASARANA

Buku SBDP, handphone, film animasi pendek yang menampilkan pemandangan alam

H. Kegiatan penutup

- Guru memberikan apresiasi terhadap hasil karya serta mendorong mereka untuk terus berlatih menggambar dan menghargai karya teman.

Refleksi Guru dan peserta didik

- Apakah film animasi membantu siswa menemukan ide dalam menggambar
Refleksi peserta didik
- Apa yang kamu rasakan setelah menonton film animasi?
- Apakah film animasi membantu siswa dalam mendapatkan ide menggambar

Mengetahui Kepala sekolah SDN Trans air bungin


PAIMIN S.Pd
NIP. 196701061992101001

Lampiran 11. Lembar Perintah Tes Unjuk Kerja

Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Kelas : V

Materi : Menggambar Ekspresif dengan Prinsip Keseimbangan

Nama:

Kelas :

Tanggal :

Petunjuk Pengerjaan

A. Perhatikan kembali tayangan film animasi yang telah diputar oleh guru sebagai sumber inspirasi. suasana, objek, atau peristiwa menarik yang terdapat dalam tayangan tersebut.

1. Buatlah sebuah gambar ekspresif pada kertas gambar yang telah disediakan berdasarkan imajinasi dan gagasan yang muncul setelah menonton animasi.
2. Susunlah objek dalam gambar dengan memperhatikan prinsip keseimbangan agar komposisi gambar terlihat selaras dan tidak berat pada salah satu sisi.
3. Gunakan pensil, krayon, atau pensil warna untuk memperjelas bentuk dan memperindah hasil gambar.
4. Kerjakan gambar dengan rapi, kreatif, dan sesuai dengan ide yang dimiliki.
5. Waktu pengerjaan yang disediakan adalah 2x35 menit

Buatlah gambar dengan tema:

“Suasana atau pemandangan yang terinspirasi dari film animasi yang telah ditonton.”

LAMPIRAN 13 Pelaksanaan Uji Coba



Gambar 6.1 Pelaksanaan Uji coba Unjuk kerja siswa pada mata pelajaran SBDP

Lampiran 14. Pelaksanaan *Pretest*

Gambar 6.2 Pelaksanaan *Pretest* Menggunakan Media Film Animasi pada Tes Unjuk Kerja Mata Pelajaran SBDP

Lampiran 15. Pelaksanaan Posttest



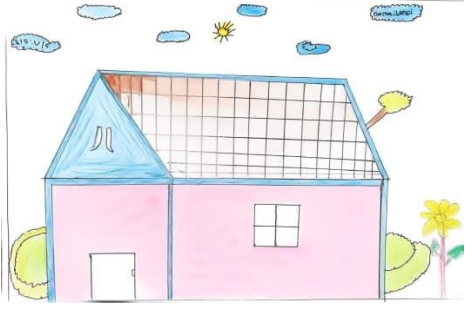
Gambar 6.3 Pelaksanaan Posttest Menggunakan Media Film Animasi pada Tes Unjuk Kerja Mata Pelajaran SBDP

Lampiran 16. Pretest Dan Posttest Hasil Unjuk Kerja

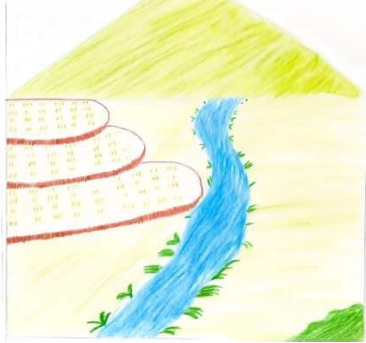
Hasil Pretest dan Posttes Unjuk Kerja Siswa

Pretes	Posttest
 Kebun = 2 (ide kebun berbeda) Kebun = 2 variasi terbatas Kebun = 3 Gambar kebun lengkap Kebun = 3 Gambar detail	 Kelas: Ramadharin kelas: lima A
	
	

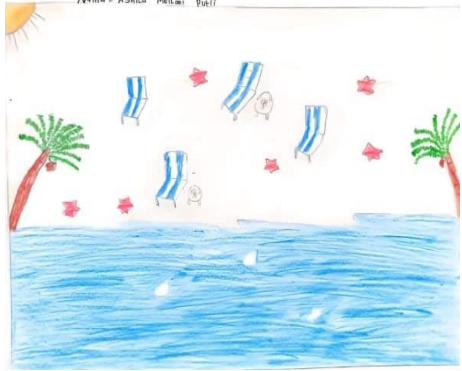
Hasil Pretest dan Posttes Unjuk Kerja Siswa

Pretes	Posttest
	
	
	

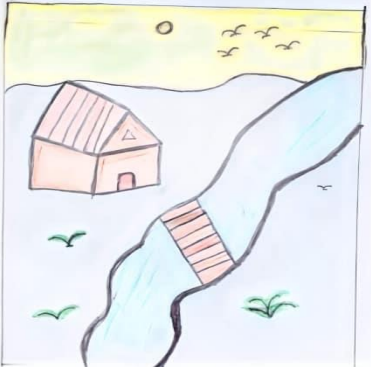
Hasil Gambar Pretest dan Posttes Unjuk Kerja Siswa

Pretes	Posttest
	
	
	

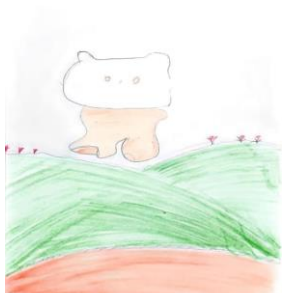
Hasil Pretest dan Posttes Unjuk Kerja Siswa

Pretes	Posttest
nama: ASRIKA 	nama: ASRIKA kelas: 10.11 
	nama: Dilla Hamid kelas: 5 Animasi NAILONG 
nama: ... 	nama: ... 

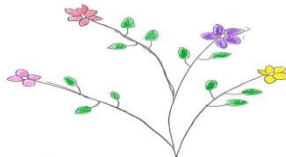
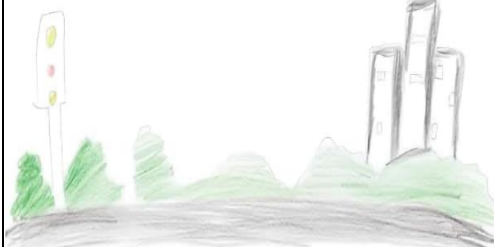
Hasil Pretest dan Posttes Unjuk Kerja Siswa

Pretes	Posttest
NAMA: ZILKA KELAS: 5 	NAMA: ZILKA KELAS: 5/V 
NAMA: SAKBAGA KELAS: V/UMA 	
NAMA: YULIANE PRADANA KELAS: V (UMA) 	NAMA: YULIANE PRADANA KELAS: V (UMA) 

Hasil Pretest dan Posttes Unjuk Kerja Siswa

Pretes	Posttest
nama = BILAL Cahyadi Setiabudi Kls = 5 ✓ 	
nama = Soni (✓) 	
	

Hasil Pretest dan Posttes Unjuk Kerja Siswa

Pretes	Posttest
NAMA: SITI - HENRI - DIA Kelas: 5V 	NAMA: SITI - HENRI - DIA Kelas: 5V 
NAMA: SYAFIRO Kelas: 5V 	NAMA: SYAFIRO Kelas: 5V 
NAMA: SYAFIRO Kelas: 5V 	NAMA: SYAFIRO Kelas: 5V 

Hasil Pretest dan Posttes Unjuk Kerja Siswa

Pretes	Posttest
	
	
	

Hasil Pretest dan Posttes Unjuk Kerja Siswa

Pretes	Posttest
 A pretest drawing showing a large, grey, textured structure, possibly a wall or a large object, with a few small, simple flowers and a small insect-like figure at the bottom.	 A posttest drawing showing a similar landscape but with a much more detailed and colorful scene. It features a large grey structure, many colorful flowers (red, blue, yellow, orange), and several butterflies.
 A pretest drawing of a plant with a single stem and two large, pointed leaves, one pink and one yellow, with small black dots representing seeds or insects.	 A posttest drawing of a plant with a single stem and several green leaves, with small pink flowers and small black dots representing seeds or insects.
 A pretest drawing of a landscape with a grey structure, a yellow field, and a blue sky with a few small clouds.	 A posttest drawing of a landscape with a green hill, a yellow field, and a blue sky with a sun and clouds. The field is filled with small green plants.

Hasil Pretest dan Posttes Unjuk Kerja Siswa

Pretes	Posttest
	
	
	

LAMPIRAN 17. Kartu bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

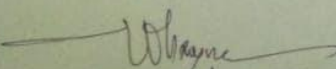
KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	RISDIANA
NIM	21591198
PROGRAM STUDI	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
FAKULTAS	TARBIYAH
DOSEN PEMBIMBING I	Dr. Edi Wahyudi M. Pd
DOSEN PEMBIMBING II	Jauhari Kurnara dewi M. Pd
JUDUL SKRIPSI	Pengaruh media animasi drawing dengan model PBL pada mata pelajaran SBPP kelas V untuk meningkatkan keterampilan berpikir dan kreatif Peserta didik di SDN Trusmi Bungin Kabupaten Trusmi rawas.
MULAI BIMBINGAN	
AKHIR BIMBINGAN	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	30/07/2025	Tambahkan indikator.	Wh
2.	11/08/2025	Revisi bab II tambahkan teori	Wh
3.	17/08/2025	tambahkan indikator keterampilan berpikir kreatif	Wh
4.	30/09/2025	tambahkan teori kreativitas indikator	Wh
5.	18/10/2025	Revisi indikator kreativitas.	Wh
6.	13/10/2025	tambahkan teori	Wh
7.	6/10/2025	sederhanakan animasi indikatornya.	Wh
8.		Revisi Penelitian	Wh
9.		Revisi Bab IV	Wh
10.		Revisi	Wh
11.		Revisi Simpulan dan Pembahasan	Wh
12.		Revisi Uraian	Wh

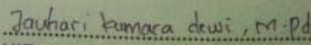
KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
 DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,


 Dr. Edi Wahyudi, M. Pd
 NIP. 197303131997021007

CURUP, 202

PEMBIMBING II,


 Jauhari Kurnara dewi, M. Pd
 NIP. 199108292020122005

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

NAMA	: RISDIHANH
NIM	: 21591139
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
FAKULTAS	: TARBIYAH
PEMBIMBING I	: DR. EDI WAHYUDI M. Pd
PEMBIMBING II	: JAUHARI LUMAJA DEWI M. Pd
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh dan manajemen di lingkungan madrasah diniyah sebagai faktor dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik di sma transcarbungan kabupaten Musibau
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF	
			PEMBIMBING II	
1.	05/2025 06	Revisi LB		
2.	19/2025 05	Revisi LB		
3.	12/2025 06	Revisi BAB 1 Lanjut Bab 2		
4.	14/2025 3	Rarti Kemangka Geopikir		
5.	9/2025 7	Revisi indikator		
6.	13/2025 10	ACC Pansitoman		
7.	09/2026 03	BAB 7-5		
8.	08/2026 07	ACC BAB 1-5		
9.	14/2026	Lengkap lampiran		
10.	12/2026 03	ACC ulian skripsi		
11.				
12.				

CURUP, 202

PEMBIMBING II

Dr. Edi Wahyudi, M.T.Pd.
NIP. 197303131997021007

Jauhari Kumara dani, 19. Pd
NIP. 199108292020127005

LAMPIRAN 18. Lembar Turnitin

RISDIANA pengaruh film animasi pada mata pelajaran SBDP untuk meningkatkan kreativitas menggambar peserta didik kelas V di SDN trans air bungin kabupaten musi rawas

ORIGINALITY REPORT

30%	30%	15%	14%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	5%
2	media.neliti.com Internet Source	3%
3	lib.unnes.ac.id Internet Source	2%
4	etd.uinsyahada.ac.id Internet Source	1%
5	jurnal.iain-bone.ac.id Internet Source	1%
6	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
7	data-sekolah.zekolah.id Internet Source	1%
8	ejournal.upi.edu Internet Source	1%
9	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	1%
10	ojs.unm.ac.id Internet Source	1%
11	journal.akb.ac.id Internet Source	<1%

BIODATA PENULIS



RISDIANA adalah penulis skripsi ini, yang lahir di desa Ciptodadi II. Pada tanggal 30 AGUSTUS 2003. Penulis merupakan anak keempat dari tiga bersaudara. Penulis pertama kali memasuki Paud. Kemudian melanjutkan jenjang Sekolah Dasar di SD Negeri sidoharum sukakarya kab. Musi rawas pada tahun 2009 dan tamat pada tahun 2015. Setelah tamat SD penulis melanjutkan pendidikan di Mts Al mujahidin pada tahun 2018 dan dilanjutkan pendidikan di MA al mujahidin pada

tahun 2021. Setelah itu penulis melanjutkan studi di IAIN Curup pada tahun 2021 dengan mengambil Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Setelah itu dilaksanakannya sidang munaqosyah skripsi yang berjudul” Pengaruh film animasi pada mata pelajaran SBDP untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di SDN Trans airbungin Kab. Musi rawas. Semoga dengan penulisan tugas akhir dari penulisan ini mampu meberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan dan menambah ilmu khazanah yang bermanfaat.